

月刊

VIDEO GAME MAGAZINE

ゲームスト

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本

GAMEST

みんなが知りたい **徹底攻略**

ぜんちゃんの大冒険 **バブルボブル**

これで解ける、**ロードランナー IV**

手書きマニア25面 **怒号層層**

全ラップ付、**怒号層層**

最終面クリアだ、**怒号層層**

君が小夜子 **奇々怪界**

やんの味方 **奇々怪界**

なんだ？

- コナミ最新レポート・コナミベストゲームだ！！
- 開発者の質問・コナミ体験会
- 広報課の皆さん・コナミハジメボスター大公開！！

メチャニューゲーム
紹介！

怪傑ヤンチャ丸ギガス

恋のホットロックダライアス

GAMEST OF THE YEAR

'86年ベスト11堂々発表！！

めざせハイスコア！**ゲームスト**
ヒットゲームベスト10・ボスタープレゼント



1月号
定価 480円

KONAMI

コミカル時代活劇ゲーム

快楽ヤンチャ丸™

ある夜半、ちりん道場で修行中のヤンチャ丸に一途の密書が届いた。中には「助けて候」の一言とお城までの地図が一枚……お城が危ない！危機を感じたヤンチャ丸は道場を飛び出し、地のいるお城へと向かうのであった。

もうかきりなく痛快!!
たまらなく爽快!!

おもいつき
あはれちゃえ。



赤きつねの攻撃はシャボン玉でそら!!



おーっとビックリ、セリフ攻撃だ。



フクフク、シャボン玉はさける!!



像輪玄/正義の一撃をうけろ!!

© 1986 IREM CORP. ALL RIGHTS RESERVED

山、森、崖、洞窟、竹やみ、寺、城壁、城内と舞台は盛りだくさん。そして、道中にはおもわずのけるユニークなキャラクター達とその攻撃。とにかくリズムカルに、ハチャメチャに楽しいコミカル時代活劇ゲームの登場です。

Innovations in Recreational Electronic Media 生活者の夢と技術のコミュニケーションを追求します。

●お問い合せ/お申し込みは



アイレム販売株式会社

本社/〒550/大阪市西区西本町1-11-9 岡本興産ビル 電話(06)535 106(代表)
東京販売事務所(〒106)東京都港区南麻布3-19-23オーク南麻布ビル 電話(03)442-3081(代表)
OKAMOTOKOSAN BLDG. 11-9 NISHIKI-MACHU 1-CHOME, NISHI-KU, OSAKA 550, JAPAN
電話(06)535-4885 TELEX J63074 IREM

最先端
ジム・シ
ック

ゲームセンターでレコードに勝るものがない、軽快なサウンドを鳴らしているそのゲームの「モータリッツ」や「イマ」によって、その音源技術により、さらにレコード以上に進化したゲームミュージックだ。これがレコードオゲーム機から出る音か!? とビックリした。内容がゲームセンターでハマっている人も、多量録音音源であるもの、もちろんマークIIIやアスキー人もみんなに聴いてほしい一枚だ。『ゲームミュージック』全25冊音楽を完全収録、マークIIIの最新人類ゲームアレックス・キックのミラクルワールドのベージョーはいている、レコードか、レコードの12月21日発売、CDのみ12月21日発売。



セガ・ゲーム・ミュージックVOL.1

アウトラン/マシカル サウンド シャワー/バッシング ブリーズ/スプラッシュ ウェイヴ/ラストウェイヴ/スペース バリアー/テーマ、ステイラード、ゴ
ターニ、ウィーク ジャンキー/バブル スカールド、シムス、アルダ、スラング、リットサード/メモリー、ウナーズ/ソング/アレックス キッドのミラクル ワールド/ブレッ
グス キッド、スウィング、スコトコサイクル、ジャンケン、ゾムボタ、キャッスル LP:ALR-22907 ¥2,200 CT:ALC-22907 ¥2,200 CD:28XA-107 ¥2,000



G.M.O.レーベルからのお知らせ

- ① 87年はいよいよG.M.O.の年だ！「タイー・ゲーム・ミュージック」LP、カセット、CD1月25日同時発売予定！「影の伝説」「スクランブルフォーメーション」もちろん収録！
- ②「セガ・ゲーム・ミュージックVOL.2」制作進行中。「ファンタジーズーン」「カルテット」をG.M.O.は忘れちゃいない！

G.M.O.アソシエイツからのお知らせ

おまたせー。水い間「できるで」と噂のあったG.M.O.アツシエツ。ついに活動開始です。入会希望の方は60円切手を貼った返信用封筒同封の上、下記の住所までお送りください。おいかえし案内を送ります。スタッフ一同がんばってます。では、会報でお会いしましょう。

G.M.O.アソシエイツ スタッフー

〒210 神奈川県川崎市幸区遠藤町26 大漢方

G.M.O.アソシエイツ



それぞれら道制



ヘンな顔!



ムチャクチャ強いよ〜



路凸とイタイヨー



あつ / シーナ



4面ボス ムチが怖いよ〜



1面ボス 目から涙が...



アブナイお兄さんだなあ...



しっ、死神だ〜



あつ / シーナ



あつ / シーナ



5面ボス あつあぶあぶあぶ



2面ボス火遊びはやめよう /



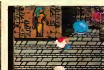
水ぬれ注意ってカ?



隠される〜つ



ナイス! 1UP



あつ / シーナ



やったあ / でも手が...



3面ボスあつかないオ / ンだ



いつ、岩が動いた /



女の子を救ったよー



名所で記念写真など...



あとおどろろいしたい



それぞれつ / 4連射 /



これを取れば / パワーアップ /



これを取れば / パワーアップ /



コンビネーション6方向打ち /



FORCE FIELD /



うわつ、タルだ /



なんなんだこいつは?



気分は / ハittingセンター /



脳ミソのようだがー

そして感動のエンディングなのであります

気分は / ハittingセンター /

脳ミソのようだがー

快傑ヤンチャ丸

かぎりなく痛快! 思いっきりあはれて...

うーん、スッキリしたぞ!!

攻略



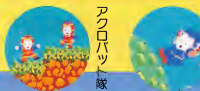
残り時間	加算点	残り時間	加算点
5分台	+20,000点	2分台	+3,000点
4分台	+10,000点	1分台	+1,000点
3分台	+5,000点	0分台	0点

この面はまだ1面というこ
とで、敵が青きつね、赤きつ
ね、みはり鳥、動かかないア
クトバット屋しか出現でな
い。アクトバット屋のみはり
鳥は、攻撃してこないで死
ぬ人はいないでしょ。青き
つねは動かぬに動くけれども
動きはあまり速くないし、王
などを撃つてこないで簡単に
倒せるのでしょ。このゲームは
残りタイムが多い、このゲームは
残りタイムが多ければ多いほ
ど、敵が高くなるゲームなので
あまり残りタイムを気にして
急いで行く、敵が一辺に来

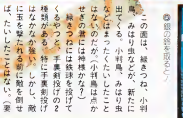
1面 山 急がず騒がず

さて、1面の最後ザココ
と赤きつねは、輪投げを伸ば
てきたり、スプリングを伸ば
てきたりする。ただし、こ
の赤きつねは攻撃してる前
に、必ず少し止まっているの
で、止まっている時を狙って
切つて倒せば、別にたいして
難しくないわけでは、赤きつ
ねさみは切れば、君は簡単に
1面のボス、おたく太郎
の所までは行けるだろう。
おたく太郎の武器はあつた
大きな鎧だ。最初見るとあ
つたかな? だが、意外と鎧
に倒せる。おたく太郎は
写真のように、何回かに1回
回復を自分のためにだけ行
てくる。その時、相手の後ろ

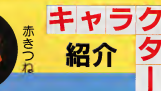
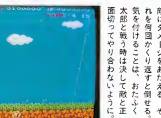
から、**敵キャラが統々**
ます面がスタートすると見
はり鳥がいるが、これはい
したことはない。(当然! 然
し) かし、しばらくすると、1
面には出てこなかった新しい
キャラクタが出てくる。(私
も名前を知らないので、鳥の
隊とでも呼んでおこう) 二



心もはずむって?
時代活劇ゲーム
さて君はもうこの明るい時
代活劇ゲームをやったかな?
まああつた人はわかってい
ると思うけど、なかなか面白い
んだよね。君はいいいど
も行ったかな? 一応3面
までの攻略をしておいたから
下巻の裏を見ながら読んで
いり! パーティンが変わって
いたりして、あまり役に立
たなかったらごめん。



ある度、ちりん道場で修
行中の「ヤンチャ丸」に一通
の書が届いた。中には「助
けて候」の一事とお城までの
地図が一枚。
お城が危ない! 危機を逃
じたヤンチャ丸は道場を飛び
出し、母のいるお城へと向か
うのであった。
たりするから、急がずにゆっ
くり行こう。



キャラクタ 紹介

をすべしとPower
UPの勢が出る。

おみごとっ!

いのだ!

前半は締まつた面の面と言った感じだが、後半は小判がはいっぱいのボーンラスステージだ。前半が極めれば、後半ではあまり初めのことはいだらうから、2面のボスの地蔵小判まで行けるでしょう。



⑧ 小判 / 小判

地蔵小判の倒し方は、だいたいおたくで太郎の倒し方と同じだが、少し違うのは地蔵小判はブーメラン型の玉を撃ってくる。しかし、駒が玉を撃つ前に、写真⑨のように台の上に出ていればやらない。ちなみに、玉を出している時、地蔵小判は動かないので、その時にダメージをあたえるのもよいでしょう。



⑨ 地蔵小判 / 小判

3面 問題は後半 困まりものだぞ増殖娘

このへんの面からそろそろ難しくなってくる。前半の岩がめはゆっくり進めば簡単。中間地点のあたりで、新しいキヤラクター増殖娘が約2匹出てくるが、これはたいしたことはない。これにやられるというよりは、その後が思いやられる。



⑩ 娘の釣を取ると

さて後半が、はつきり言つて難い。写真⑩の所でP.O.W.E.R. R.I.P.の敵の釣を取つて、敵を出現と同時に倒せば楽だが、娘の時を持てないければとても難い。あえて攻略法を書くとするば空中戦でしょう。

実際に、R.E.O. Y-Yも一回目にクリアした時は、ほとんどすべて空中戦に進みましたが、空中戦はタイミングが少まつたので、最終手段として使ってください。



⑪ グリフ船だ /



⑫ 究極だ /

3面の大岩は増殖娘で、最初は前から倒さずという増殖娘は、しまつたというこつたものだが、写真⑫のようになり、最大に増殖させてもつても、12匹だからたいしたことはないでしよう。事者がプレイしたのはロケパーションであつて、発売バージョンの時並みであるかもしれない。増殖に悩める方法だけれど、それは写真⑬のように2つに増殖させて左倒れのはじにいと、必ず敵が自分から背中を向けてくれるというやり方だ。



⑬ 究極だ /

あきらめるな

楽しもつて大さいぞ

これ、君も簡単に3面までは進めるようになったのではないかな。今頃は、山・森・うかな? 今度は、山・森・うかな?



⑭ 玉を撃ってくる。

3面の3面を攻略したわけだが、次号ではPART2(演習)竹やぶ・寺・城壁など、やる予定だからがんばつてくれ! でもみんなの中では、3面がむずかしくてはまつている人もいます。だが、4面以降は、3面のような難しさではなく、列の難しさが若者を持っているので、3面くらいであきらめないでください。4面以降は、このゲームの最終キヤラクター、シャボン玉が出てくるぞ。

最終面? いや、それはちまつて、いやり、それは「COM REO Y-Y」



⑮ 究極だ /

⑯ 娘小の究極 /



⑰ 究極だ /

岩がめ

爆弾局

グリフ

みはり鳥

みはり玉

みはり玉

怒号層圏

DOGOSOKEN

全面マップ

大公開

**怒号層圏、みんなは最後まで行
ったかな？ 今号では、最終面ま
での全てのマップを公開します。
参考にして下さい。**

闇を切り裂く希望の戦士よ、滅亡
の淵に沈んだ世界を救い出せ！
戦士の栄光も愚者の死も、すべて
君の腕しだい。
2人の戦士は、今、立ち上がる。

▲例(はなれ)	Q 地雷
M マシンガン	T サイダー
Z バスカ	P 爆弾
O プーラン	E 地雷
S 剣	Y エイ
B 手投げ弾	D 爆弾
A エリシエル	7

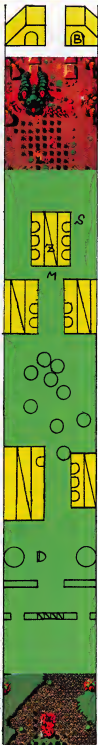
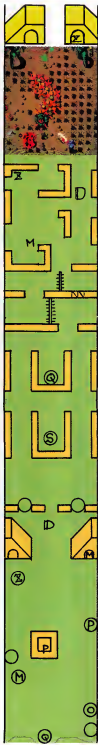
**敵キャラの
攻略法**

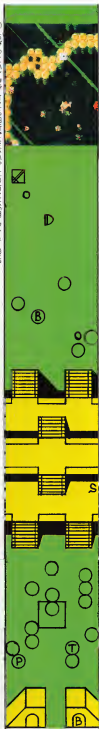
まず最初にでて来るのはネ
タロー・シャイアントスリッド
ですが、ともに敵を出さない
ので特に問題はないてしょう。
次にシーコイルが現れて来
ます。動きを見切るようにし
て下さい。シーコイルは、じ
わじわと寄って来る、じわじ
わ型と急降下型について、じ
わ型は銃弾を出します。
さて、闇の大ボスヤギーだ
ですが、こいつは常に手投げ
を当てては、銃弾に目や
口などがぶれていて死にま
す。ちなみに、手による攻撃
は左右に動いてはいらない
ていわれます。バズーカな
どは効果がないようです。
門のうしろにいるのはロ
ムです。バズーカが手投げ
で破壊しないと通ろしい攻撃
をして来ます。ほとんどよけ
ることは不可能ですが、もし
も射がれば可能です。
次に来るのはワンプです。
火をはく銃と弾を射つので
3弾いて、移動後は主に火の
玉、固定型は銃弾をはたら
けて来ます。
湖にいた金色の小船はパー
ルです。こいつは何をしても
死にませんが、湖の中心にか
いられます。弾もほとんど
通らぬからウソウソとわい

③ 湖中心に沈んで来る、あの巨大な船は……。

④ 闇から出てくる、あの巨大なボス……。

⑤ この巨大なボスは……。





⑤ 題の解法は、(1)より

[illegible][illegible]

020-86971111

霍乱及急慢性痢疾 呼吸器科

位。而國委令中說：「應照例辦理。」

ア、B、C、D、E、F、G、H、I、J、K、L、M、N、O、P、Q、R、S、T、U、V、W、X、Y、Z、aa、bb、cc、dd、ee、ff、gg、hh、ii、jj、kk、ll、mm、nn、oo、pp、qq、rr、ss、tt、uu、vv、ww、xx、yy、zz、AAA、BBB、CCC、DDD、EEE、FFF、GGG、HHH、III、JJJ、KKK、LLL、MMM、NNN、OOO、PPP、QQQ、RRR、SSS、TTT、UUU、VVV、WWW、XXX、YYY、ZZZ、aaa、bbb、ccc、ddd、eee、fff、ggg、hhh、iii、jjj、kkk、lll、mmm、nnn、ooo、ppp、qqq、rrr、sss、ttt、uuu、vvv、www、xxx、yyy、zzz、1、2、3、4、5、6、7、8、9、10、11、12、13、14、15、16、17、18、19、20、21、22、23、24、25、26、27、28、29、30、31、32、33、34、35、36、37、38、39、40、41、42、43、44、45、46、47、48、49、50、51、52、53、54、55、56、57、58、59、60、61、62、63、64、65、66、67、68、69、70、71、72、73、74、75、76、77、78、79、80、81、82、83、84、85、86、87、88、89、90、91、92、93、94、95、96、97、98、99、100、101、102、103、104、105、106、107、108、109、110、111、112、113、114、115、116、117、118、119、120、121、122、123、124、125、126、127、128、129、130、131、132、133、134、135、136、137、138、139、140、141、142、143、144、145、146、147、148、149、150、151、152、153、154、155、156、157、158、159、160、161、162、163、164、165、166、167、168、169、170、171、172、173、174、175、176、177、178、179、180、181、182、183、184、185、186、187、188、189、190、191、192、193、194、195、196、197、198、199、200、201、202、203、204、205、206、207、208、209、210、211、212、213、214、215、216、217、218、219、220、221、222、223、224、225、226、227、228、229、230、231、232、233、234、235、236、237、238、239、240、241、242、243、244、245、246、247、248、249、250、251、252、253、254、255、256、257、258、259、260、261、262、263、264、265、266、267、268、269、270、271、272、273、274、275、276、277、278、279、280、281、282、283、284、285、286、287、288、289、290、291、292、293、294、295、296、297、298、299、300、301、302、303、304、305、306、307、308、309、310、311、312、313、314、315、316、317、318、319、320、321、322、323、324、325、326、327、328、329、330、331、332、333、334、335、336、337、338、339、340、341、342、343、344、345、346、347、348、349、350、351、352、353、354、355、356、357、358、359、360、361、362、363、364、365、366、367、368、369、370、371、372、373、374、375、376、377、378、379、380、381、382、383、384、385、386、387、388、389、390、391、392、393、394、395、396、397、398、399、400、401、402、403、404、405、406、407、408、409、410、411、412、413、414、415、416、417、418、419、420、421、422、423、424、425、426、427、428、429、430、431、432、433、434、435、436、437、438、439、440、441、442、443、444、445、446、447、448、449、450、451、452、453、454、455、456、457、458、459、460、461、462、463、464、465、466、467、468、469、470、471、472、473、474、475、476、477、478、479、480、481、482、483、484、485、486、487、488、489、490、491、492、493、494、495、496、497、498、499、500、501、502、503、504、505、506、507、508、509、510、511、512、513、514、515、516、517、518、519、520、521、522、523、524、525、526、527、528、529、530、531、532、533、534、535、536、537、538、539、540、541、542、543、544、545、546、547、548、549、550、551、552、553、554、555、556、557、558、559、560、561、562、563、564、565、566、567、568、569、570、571、572、573、574、575、576、577、578、579、580、581、582、583、584、585、586、587、588、589、590、591、592、593、594、595、596、597、598、599、600、601、602、603、604、605、606、607、608、609、610、611、612、613、614、615、616、617、618、619、620、621、622、623、624、625、626、627、628、629、630、631、632、633、634、635、636、637、638、639、640、641、642、643、644、645、646、647、648、649、650、651、652、653、654、655、656、657、658、659、660、661、662、663、664、665、666、667、668、669、670、671、672、673、674、675、676、677、678、679、680、681、682、683、684、685、686、687、688、689、690、691、692、693、694、695、696、697、698、699、700、701、702、703、704、705、706、707、708、709、710、711、712、713、714、715、716、717、718、719、720、721、722、723、724、725、726、727、728、729、730、731、732、733、734、735、736、737、738、739、740、741、742、743、744、745、746、747、748、749、750、751、752、753、754、755、756、757、758、759、760、761、762、763、764、765、766、767、768、769、770、771、772、773、774、775、776、777、778、779、780、781、782、783、784、785、786、787、788、789、790、791、792、793、794、795、796、797、798、799、800、801、802、803、804、805、806、807、808、809、810、811、812、813、814、815、816、817、818、819、820、821、822、823、824、825、826、827、828、829、830、831、832、833、834、835、836、837、838、839、840、841、842、843、844、845、846、847、848、849、850、851、852、853、854、855、856、857、858、859、860、861、862、863、864、865、866、867、868、869、870、871、872、873、874、875、876、877、878、879、880、881、882、883、884、885、886、887、888、889、890、891、892、893、894、895、896、897、898、899、900、901、902、903、904、905、906、907、908、909、910、911、912、913、914、915、916、917、918、919、920、921、922、923、924、925、926、927、928、929、930、931、932、933、934、935、936、937、938、939、940、941、942、943、944、945、946、947、948、949、950、951、952、953、954、955、956、957、958、959、960、961、962、963、964、965、966、967、968、969、970、971、972、973、974、975、976、977、978、979、980、981、982、983、984、985、986、987、988、989、990、991、992、

助成金

4面の大將はバラトックスですが、こいつにはなぜか、マシンガンが効きます。もちろん手投げ弾も効きます。

これやはり大量に手交す事

き出すなしと死にません

望すことができないわけでは

武器の選び方

は剣で、という感です。剣

ものとなっていて、第三編が

無一として、我々国民として、

ボタンはほとんど押しっぱなし

[illegible]

大将と戦う時は、た

にして、サコが来たら

で、あと...を押す、という感じが

きて申問われ二つ、

力 起す解題で、

ちなみに…
ません
パワーアップ

.....
世ん

アイテムは多彩

アイテムについて補足説明
します

地上物は壊せず、またスクリ

[illegible]

イが出て来ます エンゼルは

た戻って来ることがあります

「この本を置くと」

ている時には、その部分が

アイテムなどは、ゲームの

で、マツプとちがう組合もある。

いまだに「アノ」で

CONTENTS

大特集 コナミ なんだ?

2 **恋のホットロック**
のりがいいぜ

10 **おたやんの突撃レポート**

13 **開発に11の質問**

14 **ボクがベスト社員**

17 **コナミベストゲームだ!!**

23 **広報課にスバリ聞きました**

86 **コナミ バッジ・ポスター大公開**

22 **独占スクープ! Konomi ニューゲーム
リベンジ・オブ・モアイ**

38 **We Love VGM**

JUP阿部

41 **ゲームストアランド
なんだぞ!! と**
構成 御旅屋喜久

26 **GAMEST OF
THE YEAR**

32 **ゲームもカード時代!?**

48 **驚異現象**

56 **苦勞スワードハズル**

52 **マジに語ろう**

57 **ゲームストインフォメーション**

47 **セガ・アウトラン大会**

49 **ランダム・ピックアップ
ゲームセンターイン横浜**

54 **ピンボールコーナー
ジェネシス**

30 **OLDゲーム**

74 **君こそゲームスト
目指せハイスコア**



4 **かぎりなく痛快! 快傑ヤンチャ丸**

82 **3画面の大迫力 ダライアス**

84 **なつかしのブロック崩し ギガス**

6 **全マップ付
最終面クリアだ 怒号層図**

33 **これで解ける
手書きマップ25面 ロードランナー
帝国からの脱出**

58 **ぜんちゃんのバブルボブル100面全攻略**

70 **君が小夜ちゃんの味方 奇々怪界**

81 **アウトラン名場面集**

おたやんの

君達に代って行ってきたぞ コナミ 突撃 レポート

くもりひとつないガラスのドアを開けて
突進〜// うーん、緊張するぜ//



2

ポトライナーに乗って
いざコナミ本社へ//



1



わずか18年でこのビル
かあー。若さとスマー
トさがたつぷりと...



3

ゲ、ゲ、ゲーム
ストですう...



4

では2階のV
Pルームでお待ち
下さいませ//
上客扱いだ//



おたやんです。偉い
人とお話するのは疲
れます。でもカンパ
ルゼ。



数年のシブさがに
じむ竹内次長

二人の
偉い人



上月部長さん

本誌を見て、「い
じやない」と
言ったが不明。

スピンする巨大な筐体の体感ゲーム、ウェック・ル・マン24を開
発、センセーショナルな話題と共にボク等の目の前に送り出してく
れた「コナミ」。グラディウス、サラムンダ、ジャッカルと次々とヒ
ットゲームをつくってきたコナミ。新しいロゴマークと共に、会社
のシステムが新しくなったコナミ。そのコナミの新社屋が、8月神
戸ポートアイランドに完成した。そのビルの中には、コナミの頭
脳や心臓部があるようだ。
みんな、コナミの新しいビルはどんな所か知りたくないかい？

エレベーターで10階までひとつとびだ。



では今からコナミ内部を案内いたしまあす



さすがに若い平均年齢26
朝から天気はすくねなかったけど、おたやんの心は日本晴れ、と期待に胸を膨らませて、神戸にあるコナミソフト開発ビルに向かった。
東条からひかり号で約4時間、神戸着。三の宮からモノレールに乗り、北増駅で下車。すぐ目の前に白い10階建てのビルが建っている。外からのぞくと、ロビーはホテルのようだ。
「ファッションビルデザイナー」が遠方から見学に来ると言われるだけあって、港町神戸にピッタリマッチしてていいんだ。
このビルの中で働いている社員のおまさんは、平均年齢28歳だつて。

さすがに若い社員の皆さんが多い会社、駐車場にはでっかいオートバイがずらっと並んでいたよ。
案内役はかわいい美幸さん
受付を通ると、私達を迎えてくださったのは、開発部長の上月景磨さんと次長の竹内泰太郎さん。エナジーに囲まれて、私はコチンコンチン。
VIPルームに案内されて、ますます緊張。ひと思つた時やっていたのは、企画担当の山田美幸さん（かわいいんだ、この人）。ファンクラブ作っちゃおうかな。本日の私のお相手です。
ではさっそく、社内を案内していただきますよ。



8

オフロ中のサウナ室。た〜っぷり汗をかいてくれい。



10F

オフロは10階にあります。女性入浴中の看板を見て喜んでドアを開けたけど、だあれもいなかった。



9

研究開発に疲れたので、これから休ませていただきます。

へ、おはんとす。あーやっぱりタミの部屋はおちつくなあ。

トレーニングルーム。何故こんな部屋があるのか？ 頭を使って仕事をしたら、体も動かさないよね。



11

よくわからないだろうけど、ここはベッドルーム。女性にのまない部屋をしてみよう…（何を考えとる）



10

10F ホテルと同じ施設が…まずエレベーターで10階へ。

10階は、トレーニングルームとサウナ。仕事の後は器具を使ったトレーニングルームで体を鍛え、サウナで汗を流す。さっぱりした後は洋室のベッドに横になる。そうす。この階は、ホテルそのものなんだ。ベッドから落ちやすい人のために和室もちゃんとあるよ。そしてこの部屋からも絵がのびるようなすてきな景色が眺められ、心をなごませてくれる。感激！

なぜって？ 開発者って普通夜もなかなか仕事をし、疲れば床の上に転がって寝る。そんな生活があったらいいやないかい？ コナミもこのビルが出来る前はそうだったんだって。それを見かねた社長さんが、ゆ〜っくり体を休められる社員のための施設をつくったってワケ。こんな心配りが、ヒットゲームを生み出す原動力につながってくるんだな！



12

「開け〜」ってわけでもないが、カードでキーロックが解除される。



15

ほら、こーんな感じでカードを近づけるのよね。



17

「あーあ、夢ヶ梅食べたよ」食堂でくつろぐ二人です。

やっほーい、ここは近日オープンする社内カフェテラス。デザインがとってもGood!!



1F

22

ロックシステムの9階は、ここの受付を通らないと入れないのタ!!



13

ありやー、私のことで叱られているのかな? (なーんちゃって)会議室です。



16

めい想の間と呼ばれる広い和室。私のように邪念のある者には、よい考えなど浮かびません。



19

Don't Enter!! なんからはあなただけさ!! そ、そんなー(ガードはめっぽう堅いのだ)



21

7F

9F

9Fは、カードを持っている人じゃなければ入れないんだ。ロックシステムと呼ばれている。会議室にミーティングルーム。うん、なるほど。趣向の企画は、この階から進めようね。

ボク: リンクスペースか!?

ありあ、お腹すいた、とやってきたのがこの9階の食堂。

残っていないや。グッスン。(お腹へったよ) 次にいったのが巨大な和室。生花などにも使用されるそうです。私も心をもちつけてミゲメだ、こりや!!

食堂にもWELCOME MANS24の水スターが、気合が入っているなあ。

18

オーディオルームでは、さっそコナミGVVOLを。広い部屋で聞くVGMも格別です。



20

7F

23



今日はどうもありがとうございました。うーん、くたびれたせ!!

7F〜4F: 破れるか!? 開発室のドア!!

最上層から降りてきて、ついにこのビルの心臓部、開発室にやってきました。いざ出陣!!

「あー、ん?」ここからはダメツ!!わあーん、そ、そんなバカな? なんて私は東京から来たの? と、ホーンは言いました。残念!! 残念!!

あ、楽しかった。開発室に入れたかったのは残念だけど...。それにしても、このビルは本当に開発者のことを考えて作られているなあ。コナミから次々とヒットゲームが出るのも分かるよ。(おっと、ちなみに1F〜3Fはお客さま用のスペースになってるんだよ)

隣のボイトライナーの窓から夕日が見える。あの夕日のように赤く、燃えさかる男たちが開発をささえてんだろなあ、と思いつつ神戸にバイバイ。

(新熊鷹)

開発に11の質問

◆ウェック・ル・マン24◆

Q=編集部
A=コナミ開発

「やったるか」から「やったあー!!」までの365日……。

A Q

85年の10月頃だったと思
います。

企画した時期はいつで
すか？

「ル・マン24」が驚く「コナミ・
スパイス・レーシングチーム」が
現ル・マン24が完成に近づいて
来た頃、丁度、富士スピードウェ
イで、C1、C2のGPが開催さ
れるというので、C2でもトップ
クラスであるスパイス・レーシ
ングチームと協力しました。



スパイス・レーシングチームのサインのあるル・マン24

A Q

「ウェック・ル・マン24」
を企画した動機は？「コ
ナミ・スパイス・レーシ
ングチーム」とゲーム「ル・マン」
の関連は？ どちらが驚く、とち
らが明ですか？

ポールポジションを超え
るドライブゲームを作り
たかった、と同時に、
もっと体で感じられるゲームでな
い、今の車の中では訴えられない
のではないか、スタッフの意
見が一致しました。



開発のミーティング

「ル・マン24」の企画・
開発にかかったスタッ
フは幾分（何部門？ 合
計何人ですか？）

ハード担当2名、ソフト
担当3名、音・BGM担
当1名、デザイン担当3
名、メカ担当1名、本体デザイン
担当1名で合計11名。

「ル・マン」のコーヒ
ーカップ状のボディはどの
ような発想、司議をへて
決定されたのですか？

回転するという点を根
本に考える、最も合理
的な形が円となりました。

試作機・発売バージョン
が出来るまで、どんな感
行難航がありましたか？

苦勞感とお聞かせ下さい。
一番最初の試作モデルは
380度回転するものだ
ったのです。開発担当者
が来っ、もう来りたくないほど
に悲しかった、という意見が出たた
め、現状の回転範囲にとどまりま
した。

A Q A Q A Q

85年の10月頃だったと思
います。

企画した時期はいつで
すか？

「ル・マン」に小錦が来
つても大丈夫ですか？
スピンしますか？
大失火でしゅう。アンド
レ・ザ・ジョイアントの
流転も受けてたります
ので、とっぞ。

輸出用は特別企画品にな
るのですか？（サイズ・
商品の適応性）

国内のマシンも輸出用
のマシンと基本的に
同じです。

3か月
発売バージョンまで、約
3か月

企画から試作第1号が完
成するまでは、どの位の
時間がかかりましたが、
さらに、現在の発売バージョンが
完成するまでの時間は？

試作第1号まで、約8カ
月。

企画から試作第1号が完
成するまでは、どの位の
時間がかかりましたが、
さらに、現在の発売バージョンが
完成するまでの時間は？

試作第1号まで、約8カ
月。



4 開発に連関する製品開発

「ル・マン」に小錦が来
つても大丈夫ですか？
スピンしますか？
大失火でしゅう。アンド
レ・ザ・ジョイアントの
流転も受けてたります
ので、とっぞ。

輸出用は特別企画品にな
るのですか？（サイズ・
商品の適応性）

国内のマシンも輸出用
のマシンと基本的に
同じです。

3か月
発売バージョンまで、約
3か月

企画から試作第1号が完
成するまでは、どの位の
時間がかかりましたが、
さらに、現在の発売バージョンが
完成するまでの時間は？

試作第1号まで、約8カ
月。



「がんばりまふ」と上戸開発部長

「がんばりまふ」と上戸開発部長

ボクが ベスト 社員

—大ちゃんの 24時間営業日誌

ジャカル 太田

元氣かなー。ボクは元氣だ。コナミ
ファンの君に代って、ボクがコナミ
の一日社員となった。
今夜、じゃなかった、本日は最高！



「ボクは元氣だ。コナミファンの君に代って、ボクがコナミの一日社員となった。」



「先週、ボクは元氣だ。コナミファンの君に代って、ボクがコナミの一日社員となった。」



「松浦さん、お疲れ様です。」



かな



ラッシュがあと、入れ
るかな。

地獄の朝

その日はなんと快晴だった。ボクの心も晴ればれたという、と
言いたいところだったが、ホント
のところは雲一つだった。
なせって、このボクがコナミの

いざ出勤。

朝だ。朝から忙しい。地獄の
ボクとしては、眠くて眠くて何
がなんだか、よく覚えていない。

しばらく待って、7時30分、松
浦さんと一緒に家を出る。京浜東
北線大井町駅から国電乗り、東
京駅で地下鉄に乗り換え、神田神
保町にあるコナミに着いたのは、
8時20分。ボクらが着いた5分も
たたないうちに、課長さん始め全
員集まってきた。

8時45分朝礼。9時全席そろっ
て体操。体操が終わったら、ウェ
ック・ル・マンのミニピンタイ
プが揃っていたので、それをショ
ールームに、営業部員が運び込ん
だ。

うーん、朝から忙しい。地獄の
ボクとしては、眠くて眠くて何
がなんだか、よく覚えていない。

「まだ眠いの、どうしてこんな
ことになったの」という言葉を、
朝の中で何度も繰り返しながら、
ボクは早朝6時50分、大井町駅に
着いた。いつもだったら、6時50
分といえば、ボクにとっては深夜
とは言わないけど、まだ午前3時
位の感じなのだ。一番睡魔してい
る時なのに、

でも、立き直さなければかりい
ても仕方がない。と、思いついて、
地図を頼りに松浦さんの車を押し
て歩いた。地図が正確だったので
すぐ分かった。

A black and white photograph showing a street scene. A dark-colored car is parked on the left side of the road. Several pedestrians are walking on the sidewalk. The background shows buildings and a street sign. The image is somewhat grainy and has a high-contrast, almost graphic quality.

駅の前。

東上線志木駅。

ここ埼玉？



松田さんが杉本常務さんに紹介してくれた。

とにかく疲れるぞ
営業マンはきつい

「腹へったなあー」「疲れた？」
「次は大宮だよ」

そこは、ショッピングセンターなど、屋上に、たくさんのアミューズメントルームを持つ大産業さんの事務所だった。

ボクもちょうと固くなったけど杉本事務さんがにこやかに話し掛けてくれたので、緊張感も消えた。杉本常務さんとコナリの松浦さんが歓迎を始めた。ボクには全く分からない業界用語でウエックルマンの取引の話をしている。面方とも異類だったな。

さあ乗換だ。駅では正しく、そのボクは喜んで歩いてはいい。9時50分、コナミを出て、埼玉道徳会市にあるゲームセンターへと向かった。

道徳会から出る武蔵上線は奇しくウツ時を過ぎているとうとうことごとくあつて、ゆったりと座れた。うれしいな。うれしく松浦さんと同乗を導かれ、ボクはニコリと笑った。

志木駅を降り、すぐかと思つたが、そんなことはない。20分も歩いた。ちも、疲れたな。あー、なんでも、ちやいはい(ありさま)か。ボクをのりすに歩いた。

事。ボクはスバゲッティのナポリタンを食べた。

1時30分、志木を出発、川越経由大宮へ向かった。

2時23分、大宮着。3分ほど歩いて、ゲームセンターいすみに着く。

社長さんが松浦さんと臨時社員のボクを心良く迎えて下さって、店内にあるゲーム一つひとつをりあげて、このゲームは誰役の割にインカムが真いか、あのゲームは誰役の割に真いかとか教えてくれた。やっぱり面白って、数字がでるから変だなあ、インカムのあがないゲームを売ってら営業マンは面白いなあ、と書いて書えはいいのかな、なんて思った。

約1時間ほど話して、午後3時20分、G C いすみを出了た。

松浦さんは大宮の他のゲームセンターに、次から次へとボクをつれていってくださった。さすが、松浦さん、ボクが覚え切れないほどの（結局は全部覚えちゃった）ゲームセンターを知っていた。

5時30分、コナミ本社。

このようにして、ボクの営業活動は一通り終わったんだけど、正直な感想……
営業マンは儲けるだろうが、というところ、ボクは疲れて死にやうだ。

まだまだあるのか お仕事は……

外でお仕事してきたから、これでオシヤカと思うと、そうじゃない。デスクワークという仕事があつて、その日の営業日誌をつ



ようこそ
大宮へ、だって、歓迎
されて大宮着、2時23分。



ハテ、記を撮影、明るいお店
だよ、ゲームセンターいすみ。

松浦さんの言うところでは、買っただけで、どこに何度
も足を運んでおおいに行くんだ
うだ。足跡だけでなく、その努力
も買っただけでなく、と書い
んだけど、それにしては、今日
1日の移動距離は、400キロは軽く
あつた。

けたりして、見積書をつくらたり、結
核したりいんだ。
全部終わりののが7時半まで、
8時から新人社員歓迎会というこ



やさしい口調で、ギョ
ッしい注文を出していき社
長は、おすしをいじ



どうでした？ 松浦さ
ん。目覚めきましたか？



「このゲームは、」
「おもしろい」

「買っただけ、いいます
ないや、しる入ります」

とて、近くの居酒屋で一杯やった
のだ。

松浦さん、皆さん、「営業活
動という事で、君のオトワさん
おかあちゃん、そうやって一生
懸命にしているんだよ。ゲームを
やり過ぎて」親をいじめちゃダメ
（シシジミ思いうボクでした）。



報告、打ち合わせをする
松浦さんと課長さん



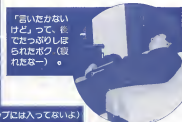
帰ってまいりました。「今日の報告はこ
うしよう。おにやむにや…」



次々とゲーム機見学、こんな
仕事ならいつでもやりだし。



ご苦労さん、
カンバイ！



「言いだかない
けど、前
でなつてりし
られたボク（観
れたな）」。

「お、それ、こと分かんないの
や、立つてこい」



「ハイ」

（ちよつちよつとボクのコップには入ってないよ）

カタログで語る

これがコナミゲームだ

コナミ特集

ニューゲーム

あのグラディウス、サロマンガ、そしてウェックル・マンと立て続けにヒット作、話題作を提供し続けるコナミ。数々のVGMでゲーマーを魅了するコナミ。君たちの熱い想いと挑戦を受けて立ち、発展してきたコナミゲームを、いまカタログと共に語ろう。

フロツガー || BGMも多彩

「……迷子の迷子のカエルさ、
うゝあなたのおうちとはどこで
すかあ？」

と方向レバーを使って、カ
エルを川の水の隅奥までた
ええらせるあげるゲーム。
キヤラクターもカワイクて

ＢＧＭも多彩、悪者「しろ
つめくさ」の花が咲いたら、さ
あ行くところ、などとい歌い、
ながらプレイした人もみんな
やない？（僕だけたたりし
て、あゝ脱がすかな）

（赤瀬翔鬼）



アンニター 陣取りゲーム

アマミダ状の線の上を、自分のキヤラクターと顔の土分がゴリヤクたがけ行きし、自分とは画面内のドット（点）をすべてとると、一面クリアである。

一つのわくごとに、それぞれ配点があり、一種の謎地取りゲームとも書えた。

敵の動きが、ほとんどアマミダの通りなので、それたちをうまくかわしながら、きわむい作戦を立てられる所に、このゲームのおもしろさがある。

（津北）



ブーヤン＝母ブタは強かった

オオカミがけられた小ブタを助けに、母羊が大活躍。操作は2方向レバーなんだけど、土にしが動かない。このへんなんか目玉しかなかった。ボタンで、母羊が弓を射つ。

船のオオカミは、風船で上から下へ、下から上と攻めてくる。そして弓を自分から

持っている風船防衛する。また、船を動かす。このゲームで取り入れられている最新のビデオゲームは、肉を食べてオオカミが風船を手ばなで落ちしうまうというもの。このビデオゲームはなかなかいい。(10)

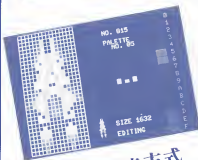


これぞ究極のニューゲーム!!

独占
スcoop

グラディウス、サラマンダに続くゲームはこれだ!!

リベンジ・オブ・モアイ



驚異の減点方式

☆☆☆☆☆

と、まあグラディウスやサラマンダにすばいぶが異なるけれど、けっこう楽しいゲームじゃあないかな? (発売日未定)

ストーリー

ビックパイパーとロードブリティッシュがサラマンダ軍を壊滅。宇宙に平和が訪れたかに見えた。しかし、サラマンダ軍の本体はゼロスターオースではなかったのだ。影の支配者である彼は星が爆発する寸前にカプセルで脱出したのだ!! (サラマンダの最後の画面をよく見るとわかる。) そう、彼の名はモアイである。

彼は生まれ故郷の地球へと向かった。今で地球上は人間が支配しているが、元来地球はモアイのものだった。それが、彼が宇宙へ移民を始めた時に人間に邪魔されてしまい、わずかに残った同志たちもイスター島に討ち殺められてしまったのだ。

!!……そして彼はモアイ族の繁栄のため、自ら戦闘機M017Mに乗りこみ、人間への復讐を開始したのだ!!

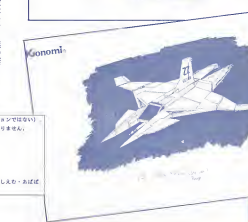
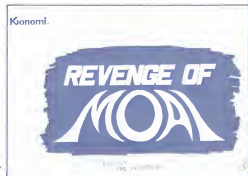
ゲーム説明

今このゲームは、今までのものとはかなり違うゾ!! なんと、自分ではなくて、敵がパワーアップする!! というのが新しい。

プレイヤーは自機を2方向のパッドで操作します。移動は前後のみで、自機はつねに飛びはねています。

す。レバールを中立させると、その場とびをします(ナムコのホッピングマッドのような感じに)!! 自機を操作して、せまり来る敵「ビックパイパー」と「ロードブリティッシュ」をイオンリンク砲で倒しましょう。3つのボタンで上段、中段、下段の攻撃ができます。

自機が一定のダメージをうけると、敵がパワーアップします。ダメージが最大になると、敵の総攻撃にあり、自機を1機失います。得点システムは、章界初の「減点方式」を用いています。今の段階ではまだ!! ゴメンネ!!



この影響はファミリシオンで取り上げられています(ファミリシオンではない)。現在のメーカー・ゲーム名は一切関係ありません。

開発プロジェクト・チーム
ストーリー—— 藤原 隆夫
グラフィック—— 鈴木 美
サウンド—— 大田 誠
音楽—— 大田 誠
編集—— 大田 誠

君は知ってるかい?

広報課ってなんなのか

ポスター
イベント

テレビCM

そうそう

いい線いってる

広報課に

ズバリ聞きました。

コナミを演出する

ゲームメーカーというと、すぐゲームを作る（開発する）人たちがを思い浮かべるんじゃないかな。もちろんそれは外れてはいないんだけど、それだけじゃない。ゲームを宣伝したり、君たちの大好きなゲームのポスターやラジオCMを作ったりする人たちがいるのを忘れちゃいけない。

一番のヒットはグラフィクス

さっそく、東京は千代田区神保町にあるコナミにおじゃましてきた。

僕たちを迎えてくれたのが広報課課長の榎下 國昭さんだ。課長ということで、もって年配の方かと思っていたけど、意外と若かったというのが僕の第一印象だ。広報という仕事かというもののなか、知らない人も多いと思うので、まずはその辺から伺ってあることにしよう。

広報という仕事について、具体的に教えてもらえますか？

「やはり皆さんに一番親しいのが、コナミゲームのポスターやカタログを作っているということです。ね、ま、テレビやラジオのコマーシャルや各種イベント、テレフォンサービスなどもやります」。

そういう仕事の中で、特に代表的なものは何ですか？

「最近の例でいえば、やはりW E O・ルマン四では、レース場へゲーム台を持ち込んでの発表、それに先日のAMショーへの出席など、イベントとしてのいろいろやりましたからね」。

コナミの新しいマークについて少しお話を」。

「例えは、青や水色などの色のマークでは、機械的な冷たいイメージを醸成してしまいかねず、もっと人間的な暖かみ、というかが、柔軟性のあるイメージ、ということでも赤やオレンジのマーク、というのだです。社名のロゴの方は、黒では少し強過ぎるのではないかと考えて、少々色を落としていきますけど」。

彼ら、コナミ営業部広報課の私たちは、そういう仕事をする。いわばコナミの顔、という言い方もあるんだ。

そこを今回、広報課で働いている人たちに話を聞いた。みんなが、一人ひとりがインテリゲンシア、コナミの顔と自認する。コナミなら必須だぞ。

今まで作ったポスターの中で、一番ヒットしたのは？

「やはり、グラフィクスでしょうね。ポスターだけでなく、ゲームの方もヒットしました」。

それでは、広報の仕事の中で苦労する点は？

「それはまず、実際にゲームを作っている開発と、コナミのゲームという間、ゲームのゲームに需要があった場合と、こちらで作っていた広告と食い違ってしまうこともあるからですね」。

その他にも、広報としての仕事の性質上、広報宣伝をいくらか使っても、その結果として、製品などの位売れたかという具体的な数字が出ない、ということも挙げられますね」。

では最後に、今後のコナミのアーケードゲームについて、お話しください。

「たとえばグラフィクスやサウンドのようなコナミにしか作れない、面白いゲームをたくさん発表していきたいと思うし、その他にも新しい媒体や体感型、グラスラリアの要素を持ったゲームに對しても、どんな形でもいいかと思っていますので、期待して下さい」。

どうだったかな。みんなも、広報課という所は何をする所なのか、少しはわかってくれたかな？ 榎下課長さんにはこれ他にもいろいろ面白いお話を聞かせたので、つたけ、最後の言葉、期待する価値、充分にあるよ。

と時間ありますか？ らせませんから…

—「あなたはどなた？」では10の質問！



インタビュー 鈴木 炎

池田孝治さん

- ①京都だすえ。
 - ②昭和38年6月23日
 - ③音楽、ドライブ、それからホラー映画ななかも。
 - ④61年の4月です。
 - ⑤雑誌やテレビの取材の対応などが主です。
 - ⑥放送関係の仕事を手伝ってもらえたことや、ファンレターをもらったときかな。
 - ⑦ゴエモンをやる役をしたことなどです。
 - ⑧インベーダーやボールポジションは燃えました。
 - ⑨3周くらい。
 - ⑩ソフトの開発がすごくて、とくに家庭用のソフトは胸を張って答えられます。それに、自信を持って仕事ができます。
- ところで、私から皆さんへのお願いなんですけど、質問するとき、なるべく電話は避けてもらいたいと思います。電話はテレフォンサービスをよろしくおねがいします。

ウー・ブ・ブ・ブの頃は重かった…。

白石幸子さん



- ①横浜市
- ②はずかしい年頃です。
- ③ウインドサーフィンやスキューバダイビングです。
- ④60年の9月頃でした。
- ⑤今はコナミ・キッズクラブ関係の仕事や、Nan? Daの広告などをやっています。
- ⑥ゲーム大会などで、自分達の作ったゲームが楽しまれていたり、ファンの人の声を聞いたりしたときです。
- ⑦やっぱり、AOU、AMショーや、おもしろのショーについてです。
- ⑧1年位です。
- ⑨1周位かな。
- ⑩個人を大切にしてくれて、のびやかに仕事ができるころだと思います。それに仲間意識が強く、他のメーカーさんと仲がいいのも特徴かな。あとは、女性ということで認めてもらえない部分がなくしてよかったですね。

樹下国昭さん



「さあ、面白いゲームを教えてください」。

- ①大阪
 - ②昭和32年8月8日
 - ③衝動買いかな？ 酒には強い方ですよ。
 - ④6年前位
 - ⑤私が仕事をしないでいいように、みんなに仕事をさせるのが仕事かな？
 - ⑥子供や友人などから、自分たちのやったことなどを指摘してもらったとき。それからボーナスをもらった時もうれいでした。
 - ⑦AMショーです。
 - ⑧ブロック崩しのころだから、かなり古いですよ。
 - ⑨1周半くらい。
 - ⑩とにかく、コナミというところは広報に限らず、自分にやる気さえあれば切り開いてゆけるというか、小さな商社で面々してまわった会社ではないので、自分を中心になれる、やりがいのある（ある意味で）若い会社だと思います。
- これから、どんどん新しい分野に挑戦していきたいと思います。

質問事項

- ①出身地
- ②生年月日
- ③趣味・特技
- ④コナミには、いつ頃入社しましたか？
- ⑤現在在広報の中で、どんな仕事をしていますか
- ⑥今まで、一番嬉しかったことは何ですか？
- ⑦今まで、一番印象に残った仕事は？
- ⑧ゲーム歴は？
- ⑨WEC・ル・マン24の統制は？
- ⑩コナミについて、ひと言。

あっ、ちよっ お手間はと

コナミをPRする広報マンに

鈴木和人さん

- ①潮騒が働いていました。
- ②雨上がりの爽やかな一日でした。
- ③それは秘密です。
- ④2年前です。
- ⑤コピーライターです。
- ⑥ゴエモンのコマースを制作しましたが、その時のいろいろな思い出ですね。
- ⑦ロコマークなどが変わり、新しいコナミが出来るまで体験できたことかな。それと、ゴエモンのCMです。
- ⑧ブロック崩しやインベーダーには燃えました。
- ⑨3週の終わりまでいきます。
- ⑩若くて、自分の意欲次第で形にできて、開発・営業やユーザーなどからのすべての意見を聞くことができて。でも、もっと一つの仕事に対しての時間が欲しいですね。楽しみといえば、女の子からファシリテーターをもらうことかな。(遠藤由美子ちゃん、元気？)



紙尾明美さん

まあ、コナミの未来を見つめよう。大切なのはチャレンジなのだ…と毎朝思っています。



- ①大阪
- ②昭和38年10月10日
- ③音楽や料理、古本新書館を見ることが。
- ④3年前
- ⑤MSX・アーケード関係の宣伝広報、ポスターやカタログのデザイン。
- ⑥いろいろな人と知りあえたことです。(勉強になりました) それと、自分の作品が買ってもらえたときなどです。
- ⑦テレビに出たこと。
- ⑧キャラガに燃えました。
- ⑨2つ目のチェックポイントのあたりで終っちゃうんです。
- ⑩スタッフが若くて、明るく、期待を裏切らないように努力していく姿勢があって、いいと思います。若くてファイトに燃えていて、新しいものにチャレンジしていく、そんな感じです。
- 皆さんも、ゲームなどでわからないことがあっても、すぐに聞かないで、自分で発見してほしいと思います。

鈴木昭代さん

- ①神戸
- ②昭和38年1月22日
- ③新しい物をしたり、絵を描いたり、それから、ブタさんの研究。
- ④3年前
- ⑤ファミコンの宣伝やカタログのデザインなど。
- ⑥やはり、いろんな人と会い、話ができることです。あと、無運なお願いを快く聞いてもらった時ですね。
- ⑦コマースの制作現場を見てこんなふうになるんだな、と思ったことです。
- ⑧ほとんどありません。
- ⑨ふつめのチェックポイントくらいまでです。
- ⑩みんな若くて、特に開発・広報宣伝共に女の子ががんばっています。それに、伝統というワグにとらわれないということ、いろいろ新しいことに挑戦してゆけると感じます。



ブタさんが好きです。ワグにハマりたくない。

THE YEAR
'86ベストゲーム
選んでみよう!!



見螢 (K)

’86年も色々なゲームがありました。君はどんなゲームにハマったかな? 今回はゲームメストの編集部で、その名の通り’86年の『ゲームメスト(至上のゲーム)』を決定しようというもの。はてさて、どんなゲームかな。

会議はおごそかに(?)始まったのだ

GAMES OF THE

となりました。

APAPA、おたたたたやこと御

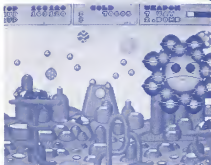
わけはなく——夕飯のかわりのコ
ロツケカレー（ちなみに私は朝食
だっ！）を喰いながらの話し合い

1986年 GAMEST OF THE YEAR ノミネート作品 (順不同)	
セガ	ファンタジーゾーン
	ワンダーボーイ
	アウトラン
タイトー	アルカノイド
	バブルボブル
コナミ	サラムンダ
ナムコ	源平討魔伝
アタリ	ガントレット
SNK	怒
テクモ	アルゴスの戦士
データイースト	ダーウィン4078

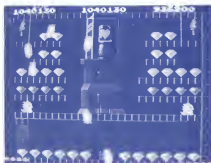
藤屋 ZEPこと鈴木、林こと林
(へ?)、おるおること REO—
Y・Y、赤飯ヒラフこと赤飯妙希、
そして私、宇江佐利雲こと風見雲
の計7人によって行われました。
以下にその様子をお送りします。

K...さて、あらかじめノミネート作品を選考して、現在11作品が残っていますが、この作品それぞれについて推薦の弁をいただきたいのをお願いいたします。まず、セガのファンタジーゾーンから、赤いえいと、まず斬新だったというところ、お金で武器が買えるというゆーのが良かった。おー、而このBGMもなかなか合ってた良かった。

1986年 GAMEST OF 編集部が選んだ 君たちも



ファンタジーゾーン



バブルボブル



アルカノイド

K..なるほど。では次に同じくセガのワンターボーイ。
お..なんていうのかな。なんか「林」があるんだよね。
A..うん。良く練つてあるつていう感じだね。
K..はい。じゃ次に同じくアウトラッシュ。
Z..まず、当たり判定が甘い

いうこと(一)同笑。音楽も良かったし、スピード感もあった。
K..では次にタイトーのアルカノイド。
A..一般的の意味で良かった。特に、サラリーマンなんかの受けは抜群に良かったね。
K..次に、バブルボブル。
Y..とにかく、やってみよう。何も知らない人でもできるし、その反面奥が深いし。

アルゴスの戦士



COMAPAPA(A)

悪魔参(曲)

Z..鈴木(Z)

御成(曲)

K..にやるほど。では、コナミに移ってサラマング。
Z..派手で、それなりにグラフィックや音楽の出来良かったでしよう。
K..はい。次にナムコの源平討魔伝。
A..あのドラマ性や、視覚にうつたえるものが良かった。
K..はい。次はアタリのガントレット。
林..キャラクターの個性づけについていふ点で、新しかったと思います。
K..それからSNKの怒。
お..うん。なんて言うのかな、



やる事が直感的で、とっつきやすいというのがある。

K「で、デクモのアルゴスの戦士。」

K「キヤラクター、音楽、操作性、難易度全てでバランス良くできていると思う。」

K「そして、最後にDECOのダーウィン4078。」

林「やっぱり自機の手軽な進化や退化や突然変異でしようね。」

K「なるほど、まあ一通り難解の井が溜ったところで、ノミ

金賞、そして銀賞はこの作品に？」

K「さて、ではよいよ金賞の決定に移りたいと思いますが、いかがでしょう。」

A「うーん、どうかかなー？ なかなかいいゲームはあっても、これだっ！ ていうのはねえ。」

お「そうだね、とりたてていいっていうのはない感じだね。」

赤「金賞と言えるようなのはちょっとかな。」

K「僕も同意見、どうも頭一つ出てるっていうゲームはあっても、これだっ！ ていうのはねえ。」

お「まあ、金賞は該当感じに林「いいんじゃないですか？」

お「そだね、そーなるね。」

K「さて、それでは銀賞なんだけど、こちらはどうかかな？」

A「まあ、前期のモノの中で、特にいいものとしてフアンタジーゾーンじゃないかな？」

赤「そうだね。」

K「あのキヤラクターと色の合い方が好きだね。」

ネットもれた作品をいくつか紹介しよう。

まず、コナミのウェック・ルマンとタイマーの奇怪な世界、SN

Kの怒号層層は出てから目玉の、Kの判断し難いというの、バスの

ナムコのイーターの復活は、やはりパソコゲームの域を出ないというところを評されてます。

ネットもれた作品をいくつか紹介しよう。

まず、コナミのウェック・ルマンとタイマーの奇怪な世界、SN

Kの怒号層層は出てから目玉の、Kの判断し難いというの、バスの

ナムコのイーターの復活は、やはりパソコゲームの域を出ないというところを評されてます。

ネットもれた作品をいくつか紹介しよう。

まず、コナミのウェック・ルマンとタイマーの奇怪な世界、SN

Kの怒号層層は出てから目玉の、Kの判断し難いというの、バスの

ナムコのイーターの復活は、やはりパソコゲームの域を出ないというところを評されてます。

ネットもれた作品をいくつか紹介しよう。

まず、コナミのウェック・ルマンとタイマーの奇怪な世界、SN

Kの怒号層層は出てから目玉の、Kの判断し難いというの、バスの

ナムコのイーターの復活は、やはりパソコゲームの域を出ないというところを評されてます。

ネットもれた作品をいくつか紹介しよう。

まず、コナミのウェック・ルマンとタイマーの奇怪な世界、SN

Kの怒号層層は出てから目玉の、Kの判断し難いというの、バスの

ナムコのイーターの復活は、やはりパソコゲームの域を出ないというところを評されてます。

A「うーん、楽しいっていうゲームは、今現在貴重だね。」

Z「それに逆でもよく、かつ奥が深いのもいい。」

K「うーん、僕は、そういう意味では全く違った面から評価してやんやがられてしまうということなんだ。」

お「パターン性が強いと？」

K「いや、それが必ずしもそうじゃないとこが、あのゲームの魅力なんだよね。あと、もう一つ、あのゲームで一番の魅力って、なんだと思う？」

赤「まともな割りとか？」

K「まあ、普通の人だったら、そう答えるだろうね。でも僕は違うんだ。『がぶりつき』なんだ。あの技は失敗が即、死につながる感じが多いけど、その『殺るが殺られるが』っていう緊張感と絶頂感はあるのゲームなんだね。かねてから、僕はあのゲームの、これを『キヤラクターゲーム』となくして『白兵ゲームだ』って言っていたし、その極みだ。『がぶりつき』なんだね。」

お「うーん、そういう見方もあるんだ。」

K「まあ、単に僕がひねくれただけかも知れないんだけどね。(笑)あと奥が深いっていうのも必ずしもそうじゃない。200何面あつたところで、最低限の技術と戦略があればクリアできない面白さから、事実、40面台を越えたら100面まではすぐだつたでしょ。」

A「なるほど。確かにね。」

Y「同じテクニクを多用して、後の方の面になって、新しいテクニクが出てこないっていうことか。」

K「うーん、と、まあ色々言ったけど、パブルポアルも銀賞ね。それから。」

Z「やはりアルゴスの戦士じゃないですか？」

お「あー、それがあつたなあ。」

林「ナムコ系のゲームセンターに入らなかつたせいで、やつてない人も少なくないんだけど、確かにいいゲームだったんだ。」

赤「もう少しキヤラクターが大きいと、もっと良かったんじゃないか？」

K「まあ、それはともかくとして、いいゲームだったことは確かだね。うーん、で銀賞決定。」

銅賞はピカピカの個性派揃い

K「では、残った作品は銅賞になるんですけど、一まとめに銅賞じゃ面白くないんで、銅賞に賞をあげてみよう。ではまた、ワンダーボーイから。」

A「これはやっぱ、良く練つたで賞だね。ホントにやりやうであるよ。製作側がかなりやり込

Y「うーん、そういう見方もあるんだ。」

K「まあ、単に僕がひねくれただけかも知れないんだけどね。(笑)あと奥が深いっていうのも必ずしもそうじゃない。200何面あつたところで、最低限の技術と戦略があればクリアできない面白さから、事実、40面台を越えたら100面まではすぐだつたでしょ。」

A「なるほど。確かにね。」

Y「同じテクニクを多用して、後の方の面になって、新しいテクニクが出てこないっていうことか。」

K「うーん、と、まあ色々言ったけど、パブルポアルも銀賞ね。それから。」

Z「やはりアルゴスの戦士じゃないですか？」

お「あー、それがあつたなあ。」

林「ナムコ系のゲームセンターに入らなかつたせいで、やつてない人も少なくないんだけど、確かにいいゲームだったんだ。」

赤「もう少しキヤラクターが大きいと、もっと良かったんじゃないか？」

K「まあ、それはともかくとして、いいゲームだったことは確かだね。うーん、で銀賞決定。」

銅賞はピカピカの個性派揃い

K「では、残った作品は銅賞になるんですけど、一まとめに銅賞じゃ面白くないんで、銅賞に賞をあげてみよう。ではまた、ワンダーボーイから。」

A「これはやっぱ、良く練つたで賞だね。ホントにやりやうであるよ。製作側がかなりやり込

銅賞はピカピカの個性派揃い

K「では、残った作品は銅賞になるんですけど、一まとめに銅賞じゃ面白くないんで、銅賞に賞をあげてみよう。ではまた、ワンダーボーイから。」

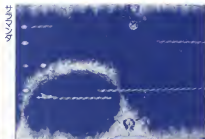
A「これはやっぱ、良く練つたで賞だね。ホントにやりやうであるよ。製作側がかなりやり込

銅賞はピカピカの個性派揃い

K「では、残った作品は銅賞になるんですけど、一まとめに銅賞じゃ面白くないんで、銅賞に賞をあげてみよう。ではまた、ワンダーボーイから。」

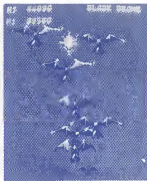
A「これはやっぱ、良く練つたで賞だね。ホントにやりやうであるよ。製作側がかなりやり込

銅賞はピカピカの個性派揃い



1986年 GAMEST OF THE YEAR 選考結果

金 賞	該当作なし
銀 賞	ファンタジーゾーン(セガ)
	アルカノイド(タイトー)
	バブルボブル(タイトー)
	アルゴスの戦士(テクモ)
よく練ったで賞	ワンダーボーイ(セガ)
派手で賞	アウトラン(セガ)
七光で賞	サラマンダ(コナミ)
AV賞	源平討魔伝(ナムコ)
雰囲気で賞	ガントレット(アタリ)
気分爽快で賞	怒(SNK)
FX賞	ダーウィン4078(データースト)



ボーイは「長く続ったで賞」と、ではアウトランは？

K「やっぱり派手なのが特長だからね。」

K「じゃ、派手で賞〜ね。次にサラマンダ。」

Z「さん、それなりに良くできてると思うけどな。」

Y「うん、確かにきれいにできてると思うよ。」

K「でもね、ジョブ(兼注1)のかわりかあいによって、違うなつたり近くなつたりってのはやめてはしかなきゃ。ちゃんとウエイト(兼注2)をかけるくらいしてはしかなきゃ。」

Y「うん、それに、あのタイマー落ち(兼注3)はひどいよ。」

A「やつぱり、あのゲームはグラディウス抜きでは語れない感があるね。七光だね、グラディウス。」

スの。

K「んじや、七光で賞」と、では源平討魔伝は？

お「やつぱり製作側が言ってた通りAVに反してるんじやない？」

K「そだね。じゃ安直に「AV賞」と。んで、ガントレットはどい？」

Y「うん、悪くないと思うけどな。あーあ、そういう雰囲気って。」

K「お、アメリカの雰囲気なんだよね。でも日本では逆にそれが今一だった原因みたいんだけど。」

K「うん、栗原健郎君の投書じゃないけど、国民性の違いなんだよね。日本じゃ知らなくてやるやつ、でもゲームの中に入ってるが、ますないわうし。」

お「あ、まあとにかく性質の差かなあ。まあとにかく」

『雰囲気で賞』とね、で、怒は？」

K「やつぱり、あの赤色十字帽のドカンドカンっていう爆発がいよいよ。」

お「ああ、あの誘爆の快感は忘れられねえ。」

A「うん、せなら、怒の仲間あの爆発にしてくれればよかったのになあ。」

K「ふむふむ。では気分爽快で賞、あけよう。じゃ最後にダーウィン4078だけど、これはやつぱり効果がすごいね。効果音とい、あの変型の映像効果とい、い。」

A「うん、あの悪化や退化は、ちゃんとしたアニメーションになっているもんね。」

K「とゆーわけで、ダーウィンは「FX(兼注4)賞」に決定！」

てなわけで、全作品に賞が決まった所で、これからメーカーさん方がいいゲームを沢山作ってくれるように願いつつ、今回のGAMEST OF THE YEARはお開きにしたいと思います。ど、いも有難うございました！

赤渡はコロケカレを喰い逃げし、Y・Yは睡魔につかれるという激しい状況の中で、会議は辛



アウトラン



ガントレット

くも終了した。

今年はどんなゲームが出て、誰が何にハマるかな。

あ、それから、87年のベスト・ゲーム選考は野球のオールスター方式で読者の参加をお願いするからよ。

(兼)

兼注1……「ジョブ」

CPU、セントラル・プロセッシング・ユニット、中央演算装置、いわゆるコンピュータの頭脳のするべき処理のこと。つまりCPUの負担のことを指す。

兼注2……「ウエイト」

ジョブが軽いとき、CPUに無意味な処理をさせて処理速度を下げるというこ、す、るが、その無意味な処理のことを指す。

兼注3……「タイマー落ち」

ジョブが重すぎて処理速度が低下してしまうこと。

兼注4……「FX」

効果(音響効果、映像効果など)のこと。効果の英語である effects の首より来ている。

OLD ゲーム

さあーて、今回は「戦闘ゲーム」PARTーだ
野球でいえば、いすれ劣らぬ懐かしの3割バッター
出会ったら(幸運だぜ)、君も対戦してみようノ



ゲーム界に影を与えた「ギャラクシアン」

ギャラクシアン

ナムコ

それは1979年後半
彗星のごとく現われたのだ

すばらしき波状攻撃

できなかったけど、ゲーム界に影
響を与えてくれた作品だ。間違い
なく名作だった。

若い読者のために(ボクも若い
けど)ゲーム内容を紹介しよう。
操作は、2方向レバーにボタン
1つ。レバーは自機(の左右移動。
ボタンはビーム発射)。当時とし
ては、これが普通だった。

そして、自機を操作して、せま
りくるエイリアンを全滅させれば
1面クリア。

と書いてしまえばインベーダー
とは変わらないのだが、インベー

ーダーゲームが意外と評判がいいのでスグも売れている。胸中で
「勝負を挑むなら、下サツと手書が興い込んでさ、(ホントはホッ
特に、大阪路の北山敬通、た、ラキョウハントーのレポーターありか
と。大衆参事になりまて。このゲームは、どっか方というキ
ャラクターゲームに近いんだね、いれ紹介する時の参事になりま
せていただきます。

さて、今回は前巻の編集後記にも書いたとおり「戦闘ゲーム」特
集のPARTー1だ。なほPARTー1か。次のゲームの「ランナツ
プでわかれ、カナりの着なのだ。
○ギャラクシアン
○ムーンレス☆
さあ、わかつてかな?

ダーの動きが「縦横」だけに対し
て、ギャラクシアンはなめらかな
曲線で攻めてくるのだ。それも、
ギャラクターの色によっても動き
が違うのだ。紫なら浅い角度、水
色なら深い角度で。しかも、自機
の位置や敵が飛び立つ位置によっ
ても変わってくるのだ。
と書いても、今のゲームは「こ
んなのあたりまえ」と派手な動き
をしているけど、当時としてはす
ごかったのだ。
また、ラウンド表示もギャラク
シアンが最初じゃないかな。ラウ
ンドクリアをしていくと、旗が1
本1本増えていき、10面になると
「10」と書いて旗になったりして

進化して、このヒツ
トゲームは次々と
「ギャラガ」「ギャブ
ラス」と姿を変えて
いった

インベーダーはどではなかつた
けど、コビエ品や類似品がけつ
う多かつた。パートー2や3といっ
て、前者は自機(のビームが誘導
きて、後者は自機(の動きがやたらと
速いといった具合。



ギャラクシアンの赤い「ギャラク」のROD。

ムーンクレスタ

日物

思い出深い……というよりも ボクをゲーム界に引き入れたゲームだ

でも、こういったコピー品が多
いのも、ヒット商品の運命かもし
れないネ。
そしてその後、ギャラクシア

は進化して「ギャラク」、ギャブラ
ス」と姿を変えていったのだ。
さらに、ギャラクシアンのボス
(通称ギャルボス)は、次々と出

だいたい1年前位前に、テラクレ
スタが出たけど、チラシに書いて
あった見出しは「近頃のムンク
レスタ」とつけられていた。
そこで、ムンクレスタを知ら
ない人もいるだろうし、私にとつ
ても思い出深いゲームなので紹介
しよう。

ドッキングして POWER UP

まず、このゲームが他のゲーム
と違っていた点は、自機の型番だ。
それまでのゲームは、自機がバウ
ーアップするというのがあった
けど(記憶があいまいで、ある
いはあったかも知れない。無責任
かな? ゴメン)このムンクレ
スタはドッキングすることによつ
てパワーアップができたのだ。

自機は1・2・3号機とあり、
最初のは1号機が登場する。そして
一定数の敵をやつとつとドックキ
ングができる。

ドッキングの仕方は、1号機が
上行き2号機が下に出てから、
1号機を動かしてドッキングする
んだ。発射ボタンでジェット噴射
できて上昇することができ。レ
バーは左右に動かすんだけど、同
じ方向に入ればなんと、勢い
がついて、なかなか逆にはいか

くバイル」のも種類。
前の3つはぐねぐねした動きで
攻めてきて、メテオは画面を斜角
線状に飛んできて、アトミックバ
イルは上からまっすぐ落ちてくる
といった具合で、それぞれのがキ
ャラに個性があつてよかった。

アトミックバイルを全滅させる
と1面クリア。8面から最後の1
面が鬼のように速くなる(細かく
書くともっと詳しく書くけど、こ
こで長くなるのでぐねぐねと書
けない、残念)。
でも、なんたって最高の報酬は
アトミックバイルの全落とすフォ
ーディーの忍者部隊だ。15面から
のフォーディーは最後の1匹にたと
え入れやうでの恐いものなんだ。

やっぱりあつた コピー品

ムンクレスタにもコピー品が
あつて、ギャラクが全部コピ
ードアイ(目玉)なんだ。ここの
気持ち悪くやりたくないね。
ちなみに、最高点は99999
0点。私の知っている人は、この
点をマークしている。すじの
一画。

ああ、それにしてもメテオの波
撃音が忘れられない。
PS5次回は、期間限定P.A.R.T
2だ。(悠理)



当時は画期的な縦型ゲームだった
「ムンクレスタ」のアーケード機

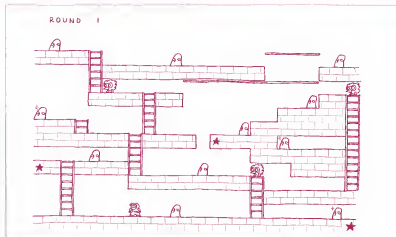
パズルゲームの極地

ロードランナーⅣ

徹底攻略 ■PART1

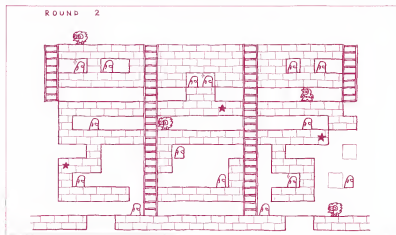
いよいよ、パンゲリング帝国を脱出する時がきた

IP ROUND1~ROUND25



ROUND 1
龍に宝を1個も取らせずに
クリアできます。2万点。

ブルータイム。



ROUND 2
左上に龍をシールドすれば
楽勝。2万点。

ブルータイム。

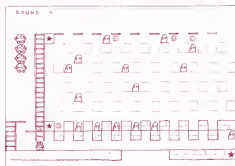
メチャむづいって？
ハマッたまだあ？
ウン、そうだろうな。
考えること、考えること。じっと画面を見て
考えること。ただひたすらに考えること。
それがこのゲームだ。
なに？ お金が続かないって？
分かるよ、その気持ち。

一面しか行かない？

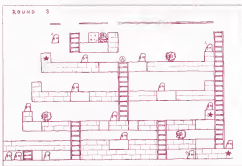
だから、やってやるうじゃないの。
君の軽いサイフでも、25面まで行けるように
ネ。

それ、死の手書きマップだ！

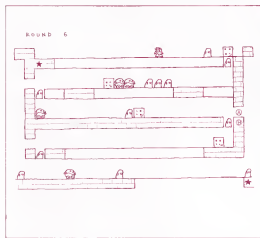
そうそう、隣でサラリーマンのお兄さまがハ
マッていたら、君のGAMESTのこのペー
ジ、ちよこっと見せてやると、喜ばれるヨ。
いって見よう！！



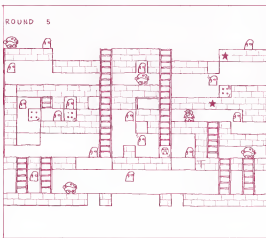
ROUND 4
③の位置で壁を壊れて来る
ことができます。まず④の
匠入れ、残りの3匹を⑤⑥
から落とせば、⑦の宝は
取れます。1万点。



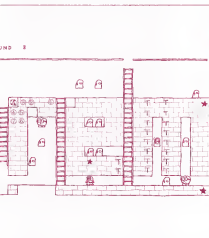
ROUND 5
右下の取りにくい宝は、④
に壁をかためてすばやくだ
に取れば、うまく取れる。
2万点は目標したい。



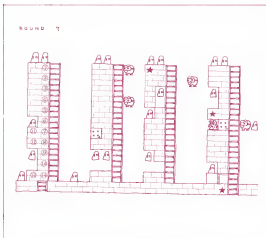
ROUND 6
宝を全部取った後の位置
のMBを右に動かして、③の位
置にいる船は反対側にかた
まります。そして船をひきつ
けてから④のブロックを壊つ
て、右下に降りれば、敵をシ
ールできます。



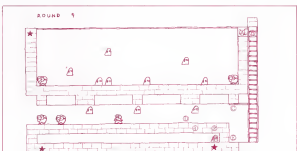
ROUND 7
④のムービングブロック
(以下MB)を左に2ブロック
点
ク動かし、そこに敵をシール
できれば楽。もちろん2万
点は目標したい。



ROUND 8
始まったすぐに①②③④を
壊り、MBを左に動かして⑤を
壊り(素早くやること)。間を
おいて⑤を壊ります。そして
①がほぼ埋まった⑥⑦を壊
り、右下に降ります。これで
④の位置に敵をシールでき
ます。左下の2個以外の宝を
全部取った(④の宝は隠れ
キヤラをいいます。⑧⑨⑩を
壊り、敵を一緒にMBを右に
動かして、左側を下で壊つて
右下の2個の宝を取ります。
2万点。ブルータイム。



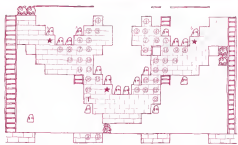
ROUND 9
①⑤を壊り間をおいて⑥
を壊り、もう一度①④を壊
り、⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯
④の順で壊れば左下は取れま
す。1万点も可能



ROUND 10
①②のどこにでも敵をシ
ールできます。2万点は楽
勝。又、③に敵を2匹はれ
ば、JADO捕獲り5万点稼
ぎができます。ブルータイム。

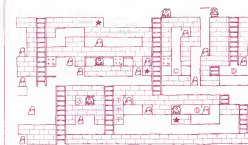
ROUND 11
まず④の宝を左に1プロ
ック動かして、中に侵入する
取り、敵をうく殺さないよ
うに下に降ります。その際、
下にいた2匹は④の位置にか
たまっているのです。まず1匹
を⑤の位置でひきつけ、左側
に連れてきて⑥の位置で①を
壊つたままの②を壊つて敵を
一旦止めます。もう一度④の
位置で残りの1匹をデザリ
ひきつけ、⑤の位置に降りま
す。これでちょうど2匹残ら
にやることができ、又、ハン
ゴを壊つて中に入ります。こ
れを繰り返して、最後に④の宝
を取る。脱出のハンゴが出ま
す。1万点。ブルータイム。

ROUND 11



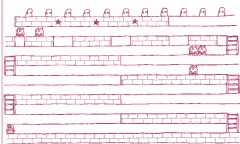
ROUND 11
始まったらすぐ①を降り一階後の部屋を握ります。これで右側から来る敵は半殺しにできます。②の間に左側のハンコを盗んだり降りたりして左の側が降り来るのを遅らせず。死んだ敵は必ず左上にしまりますから、残りの2匹を右上にめれば2万点を取れます。

ROUND 10



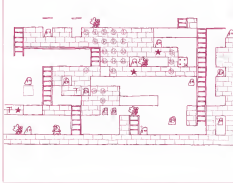
ROUND 12
とにかく、始まったら敵をうまくまいて最上段まで行き、最上段で敵を殺しまくります。後はあなたの所次第。

ROUND 13

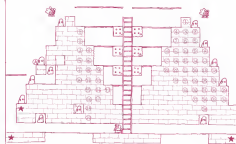


ROUND 13
まず2匹を②の穴にシールドします。それから①、③と右側まで動かし(こうしない②の穴が取れない)③を握り、⑤を取ります。1万点、⑥は取れ、同様、もう一度上から握り⑥も取ります。そして③を握って、MBを右側まで動かし(こうしない②の穴が取れない)③を握り、⑤を取ります。1万点、⑥は取れ、同様、もう一度上から握り⑥も取ります。

ROUND 12



ROUND 14



ROUND 14
敵が②の位置に降りた時に①を握れば半殺しにでき、タイム。

ROUND 16
練習あるのみ。

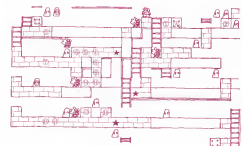
ROUND 15



ROUND 17
まず①、②を握り、2匹を生かして左下に降ります。あとはうまく敵をまきながら室を取って下さい。

ROUND 15
まず①を握り、②のMBを右2ブロック動かします。そしてもう一度①を握り、②のMBを右に2ブロック動かして、主を2個取って③を握り、右はじの室を取ってMBを左に2ブロック動かし戻ります。⑥の室はまず③を握ります。1万点も可。デリギリまで敵が近づいてから下に降り⑥のMBを右に動かして取ります。そして④、⑤を握って左に行き、⑦を握り、敵の頭をうまくまいて⑦の室を取ります。⑧、⑨を握ったからレバを左に入れば、④、⑤を握って1を取ります。1万点も可。

ROUND 12



ROUND 17



New Love

好きだから
なんでも語ろう

あのマッピー、リプルラブルの
名作VGMを生んだ
大野木宣幸さんにインタビュー

さて、月刊化第1号、しかも
ハッピーニューイヤーということ
で、気分一新、WE LOVE
VGM/ といこう。

今回は華の受験生、Norry
伊波見がしばらくお勉強一本槍と
なりましたので、私、JUP阿部
がこのコーナーを担当することに
なりました。よろしくネ。

今回は、ナムコ時代に数々の名
VGMを生んできた、ゲームスタ
ジオの大野木さんに、Video

まず大野木さんの身上調査

編集部 まず経歴から。

大野木 昭和31年の1月27日に
静岡県で生まれました。昭和55年
にナムコに入社。だいたい昔の間
発をしてきて、8年、9年の
8月14日にナムコを退社し、遠藤
さん達とゲームスタジオを設立し
ました。

編集部 ナムコに入る前に音楽
関係といいますが、前にオーケス
トラをやっていたとかいうことは
ありますか？

大野木 中学の時にブラスバン
ドをやって、あと大学の時にフ
ォークソング愛好会というのに入
っていただけで、特別なことはし
ていませんでした。

— それで、大野木さんの作っ
た曲は型にはまらず、のびのびし
た感じのものが多くんだな。

編集部 ところで、大野木さん
はなぜナムコに入ったんですか。
大野木 ゲームが好きでした。

Game Musicについてお
話をうかがった。

そういうのを作ってみてという
のもあったんですが、ナムコのキ
ュウティクというゲームにひかれ
まして、思わず入ってしまったと
いう。それと、やっぱり音楽をや
りたいという気持ちが強かったも
のですね。

編集部 大野木さんが初めて聞
いたVGMというと何ですか？



左からNorryと大野木さん



大野木 ナムコのバックマンと
いうのがありますよ。あれの
コーヒレックの曲が最初か
な？でも、よく考えてみると
任天堂のシェルフというのが初め
でした。

高く評価コナミのVGM

編集部 今号はコナミの特集を
していますので、大野木さんにお
聞きたいのですが、コナミのV

G Mはいいがですか？
大野木 うーん、全部好きです
よ。と言ったら、それまでなの

てみたいですね。

——おっ、これは古いゲーム
が出てきたぞ、ちなみに、ゲー
ムのプレイ中に音楽が流れるのは
シェルフが初めてだった。

が、メロディの美しさというの
もあるけれど、僕らが普通数の
中で、それを非常にうまく使っ
ていて、コナミのVGMは、私
は高く評価しています。

——確かに、コナミのVGMは
ゲームの間でも評価が高い。

大野木 それに、ゲームと切り
放して、一つの音楽ソースという
観点から聞いてみると、コナミ
のVGMは全く違和感がなく曲とし
て聞けるから。

——そうそう、最近のVGMは
本当に出来がいいと思うな。

編集部 特に、最近では他のゲ

期待できる

セガのVGMレコード化

編集部 話が変わりますが、今
度、セガのVGMレコードがアル
ファレコードから出ることにな
っていて、その試作品を聞いたん
ですが、もうお聞きになりました
か？

大野木 いや、というが、私も
一緒に作ったほうなんです。作っ
た本人に、こんなことを聞くこ
とは、なんという不覚であらう
か？

大野木 それで話が終わって悪
いんですけど、ファミコンのレコ
ードを出す、家でファミコンを
やれば、曲なんか聞けるからいい
ない、という意見が多いんです。
要望が多いのはやっぱり業務用
の音が聞きたいと言ってますね。

この場合はゲームに行つて10
0円をいれたいと聞けないから、
それを家で聞きたいと言ってます
また、そういうレコードに入っ
ているアンケートはがきもガンガ

ームメーカーもがんばってます
て、だいたい競争が激しくなつて
いますね。その中でも、セガのゲー
ムの場合なんかは、特別気合が入
つていっているように思えます。
大野木 そうですね。セガに限
りません、水戸は高くなつてい
ますよ。少しだけ音質が悪いマル
チ・レコードの域まで入っ
てきていますからね。それと、
もう一曲を作る時の環境というの
も大事でしょう。それが結果
として、いい曲ができてくること
になると思います。

——うーむ、ナットク。

ン送つてくる子がいるんですが、
まあ、それが俗にいうマニアつて
いう少年達なんです。そういう
子はSEはいらないって言う傾向
が非常に強いんです。

今出るアルファレコードのLP
には、アウトランとかスペース
ハリアーが入っていますが、いま
書いたVGMの大好きな少年達の
好みを大欄に取り入れるような形
で、おさめたいです。

下手にSEなんかを加えたりす
ると、かえって逆効果、というこ
とになりかねないです。
——おっと、ここで読者の
皆さんに一つ重大なことがばれて
しまいましたね。何、わからな
いって？ そういう人はもう一度
読み直してみよう。

大野木 試験用のテープをアル
ファレコードの社員（もちろん担
当部署以外の）に聞かせたところ
で出ていう新しいロックグルー
プが出来たのか、と聞いて掛け

たという笑い話でもあるんですよ。
——ゲームを知らない人はセガ
の名前は知らないのネ。それと
新しいロックグループが生まれた
のかと錯覚させる位、セガのVGM
レコードはデキがいいというこ
ともあるんだな。

編集部 そういふ、最近のビ
デオ・ゲームはだんだんステレ
オ仕様にできる会社が増えてきて
ますが、これからというところ
が続いていくと思いませんか？

大野木 うーん、そうですね、
私としてももういった傾向はど
ん広がりて欲しいと思いますし、
皆さんもそう思うでしょう。

ただし、これは技術的に可能な
ことなんです、同時にコストア
ップにつながるの、その点が問
題なんですネ。もう皆さんプレイ
ヤーの意見は、「こうして欲しい」
という書信が一枚でも多く増え
ないことには、どうにもなりません
からな。

——まさに、そうですね。ボク
も同意見というところでしたら、
つぎはステレオにしてくれたの、
ヘッドホン端子を付けてくれたの、
意見を聞いて取りましよう。その
うんぬんがかなうと思うよ。

編集部 まあ、そうやって、最
新のVGMは加速度的に音質や曲
のセンスが良くなってきてた訳で
ね。そういうえば、この間、某FM
局のリクエストで、コナミの曲が流
れたらしいんですが、大野木さん
はご存知でしたか？

大野木 ええ、知っていますよ。
それから、どこかの交通情報でも
流れてきたみたいですし、TVで
は風雲たけし城でもナムコの一番
古いレコードが使われてました
から、VGMもかなり便利われ始め
てきたことは確かですよな。

再びコナミのVGM

編集部 またまた話が前後して申訳ないんですが、再びコナミの方へ話を移させていただきますが、大野木さんのご存知のものだけで結構ですが、ゲームの名前を一つずつ挙げて、そのゲームのVGMについて、お話を聞きたいんですが。

大野木 コナミのレコードは一応、2枚出してまして、そのレコードに入れたのは覚えてはいます……なんですけどねえ。(笑)

それで、今度3枚目を出そうかって話もあるんですが……

じむじむ? これはいい話を聞きました。今度は何ができるか楽しみです。

編集部 コナミといえば、まずパブルシズムが頭に浮かぶんですが、その中から……

大野木 そうですね。いや、待って下さい。言訳じやありませんが、私はなるべくゲームはやらないうことにしています。仕事でゲームをやっているから、それ以上やらないっていうのもあります。曲を作っているし、他社のVGMをまねしちゃうんで、そういうのにあんまり影響されたくないんですよ。あとお金もつたないし。(笑)

ということで、ゲームはあんまりうまくないし、内容についてはほとんど無知なんです。

編集部 そうですか。うまくかわされた、という気もしますが、音楽という観点から聞きたいんですが……

大野木 そうですすねえ、グラディウスなんかはいいですねえ。なんて、こういう言い方ができ

ないですけど、ほんと好きですよ、こういうの。

編集部 じゃ好き嫌いだけではないですか。

大野木 まあ、嫌いであっても言わないと思いますよ。(笑)

編集部 R.F.2というゲームのVGMはどうですか?

大野木 うーん、あれはいいですね。何と申すか、アイドル歌手っぽくっていいんじゃないかな? 一般向けするって感じですね。

編集部 ツインビーはどうですか?

大野木 そうだなあ、のんびりしていいんじゃないかな。全部って言っちゃなんだけど、コナミさんのVGMは、みんないいのが多いんですよ。(笑)

編集部 そういえば、サランダムもそうなんですか、最近の音楽生成には目を見張るものがありますね。

大野木 おっしゃる通りです。でも、つくる側から言うと、はっきり言って、音楽生成はめんどくさいです。そういつたポイント・エフエクトよりはミュージック・エフエクト、つまり曲作りの方が楽なんです。

どっちにしても、私達がこういつた業界に入った頃と違って、最近はずいぶん出た人が入ってきたんで、だいぶ曲が変わってきたし、

音声合成もそういう人がやってくれるから心配いらないでしよな、編集部 なるほど。ところで、大別東洋堂はどうでしたか? 私は特にあの曲が気に入っているんですが……

大野木 あれっ? そういえば



あんまり見つめられると、ハズカシくなって仕事ができないう。(とは言わぬがたつ)

んですか?

編集部 はい、残念なことに出ていません。

大野木 えー残念だなあ。あの曲は、私も好きだったんですよ。特に、あいつたカントリーとエフエスタン調の曲は大好きなんです。

編集部 本当に残念です。コナミさんが言うには、他社で似たようなゲームが出たのでやめたらしいんです。でも外国では出てくるから逆輸入している店で、たまに見かけますが、そういうお店はごくわずかです。

では、最後は一つお聞きしたいんですが、大野木さんはこれから

どういった形で、このVGMにかかわっていきたいと思いますか?

大野木 私自身は恐らく、ファミコンというところにあるでしょうね。ただ、まだあんまりつついてないという状態ですが、色々と話してみようと思っています。それで、業務用の方は今はFM音源が盛んです。しばらくは様子を見ることにしています。

編集部 今日はいろいろと面白いお話をありがとうございました。これからも、すばらしいVGMを出しつづけて下さい。

(構成・阿部)

ゲームストアイランド なんだゾ! と

構成
御旅屋喜久

年末年始のあわただしい中、読者の皆さんは、いかがお過ごしかな? フトコロの中もあつたかく、毎日大好きなゲームを楽しんでいることだろうね。そんな反面、受験生の皆さんはこれから勝負!! 埼玉の栗原くん、岡山の安東くん、そして元編集部長崎くんとNORRY伊沢見!! 他にも大勢の受験生の皆さん、がんばってね。

なにはともあれ、月刊化第1号のゲームストアイランドの幕あけです!!

【画】高橋 大輔 (gagari) (著)
【文】おぼろ (おぼろ) (カードイラスト)

SUPER
MARIO BROS.

ゲームの発展に“SUPER”をつけるというのが最近よくあるが、その分だけゲームの面白さを削いでいるのか?



最近、ファミコンで、スーパー芸、てえのが、はやってるが、はやしたのはこのマリオ様で、おぼろといひ!

なんちゃん

アイランドインフォメーション おトクな情報を 2つばかり……

その1
パッジプレゼント中止のお知らせ……
そのかわりに……

10月号と11月号で、私がおもしろいという判断したおぼろイラストにはハジをあげることに書いてたけれど、パッジ製作が大失敗してしまったので、そんなわけで、やむなくパッジプレゼントは中止となりまし。当たった人、ごめんなさい!!

その2
ポスター&ゲームグッズ
プレゼントのお知らせ

――高橋くん、NORRY伊沢見、栗原くんパッジ!!
――前号まで、賞品発表のコーナーを担当していた高橋くんが、受験のためゲーム活動をやめ、今度まで集めてきたゲームのポスターとグッズを特別に、読者の皆さんにプレゼントしてくれるそうです。あて先は、ゲームストアイランド、タイムギャルからその他、ゲームのポスターやゲームソフト、ステッ

カーボード、これらを含めパッジとNORRY伊沢見の皆さんにプレゼントしてあげよう。……と、いってあげておめ

寒々なんかはふつ飛ばせ!!

僕のゲーム人生

ビリビリ!!ギョッ!!その時 両腕に電流が走った

☆私は、今日も元気にゲーセンに行つた。さあ、今日も遊べるぞ!!と、10円のドッジファイターのある所へ向かった。

そんなことは気にもとず、一人用のボタンを押して、ゲームスタート。さあ、レバーを持ち、連射を開始しようとした時、両腕に電流が走った。

「ギョッ」と叫び、手を離した。その瞬間、一機やられてしまった。

うなるぞ!!「そう、私は夜になると電気が激しくなる。夜になると電気が激しくなる。夜になると電気が激しくなる。」

ああASO!!これぞ芸術!?永遠に不滅なんだ

☆ASO一面クリアに礼をうけ込む会社員の人。テラノアにミサイルを撃ちおどさん3連発ミサイルがのびるのに、2回で多弾頭しちゃう小学生。彼らは素手で美しい戦術の世界を知りながら、あきらめてゆく。

最近ではASOを置いてある店も少ない(飛つてしまつた)。ああ、こんなに暑く蒸かしいシューティングゲームが他にあるだろうか?

たくさんの人にASOを知ってもらいたいのです。(影を付けてみせているアミーのかけに、妙な美しさを感じてしまうのは、私だけでしょうか?)

(東京都 SPT・LZ・O) ☆SNKの皆さん、特に辻さんや吉野さんへの話聞かされたら、泣いて喜ぶことじよう。

ウェーレン!!母ちゃんのばちあたり

☆みなさん聞いて下さい。僕は苦勞して手に入れたグラディウス、アルカノイド、サラムンダ、ドラゴンバスターのボスターと、グラディウス、

ゼビウスの基板を苦勞して苦労して苦労して手に入れたのに……

うーん、悲慘だ!!絶対だ!!(大坂市 近所情報系) ☆じゃ、私がかわいひレフオンカードをあげよう。だから

ら涙がないでね、よしよし、いい子だ。

おのれワルガキ!!我はゲーセンより来たり!!

☆この前、俺がワンダーボーイをやつていたら、10才ぐらいのガキンチョがこっちを見

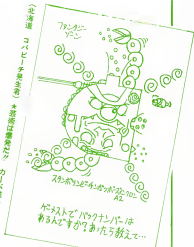
て何か話していた。気がになって聞いてみれば「あ、セガのワンダーボーイ

がある。これ、ハドソンの最後の人の冒険ゲームのマネじゃねえか。S.E.G.A.ってヘボク

って、ちよいぜ!!」などと云つてきた。俺が真実を話



(岡田崇 村上聡美) ★これを見てみんなつなぐののおまわりさんを思い出したのは私だけ!!(吉いワ)



たふんとバクナンバーはあるんだが、おれが教えて……



源平討魔伝
(梅正典 作画) ★いかにも歴史の教科書って感じですね。



(東京都 下田浩貴) ★源清の叫び声が聞こえてきそうです。カードあたり。

☆ 優勝カップは彼女のはうに渡され、僕は指をツツンしてイジけてしまふのでしたーと言え、わかってもらえぬだろうか？ そうです。僕はもう一つワランを完

心に決めて1カ月ああ感動のアウトラン完走

走ってきたのです。

思えば、初めてのあのデラックス堂を見て見た時、へうおおー、これこそ自分の求めていたゲームなんだなあありやあつてやるぜい!! と心に決

まー聞いて下さい。僕は……僕はデラゴンクエストの最後に出る「THE ENEMY」のことを、みんなに最後に出るエンディングが出るんだよーと言ってしまったのです。当然

ある一人が「ジ、エンディングなんだぜ!!」と教えてくれたんだ。おなみに僕は中々で

まーこれだけならいいんだ。実は「遊びをクリエイトする

そそっかしい私、ああどうすれば…!?

つはにっくきハドソン!! うおろっ!!
(神奈川県 小林忠幸君)
★そういうガキンチョはデレ

フオンカードでむつばいてやれ!! 私か許す!! (しかハドソンは別に悪者じゃないんだけど!!) カード送る

めてから約1カ月、5,000円以上はぎざんだであろ、あの赤い液体、うーん感動だね!! (岡山県 アーチン顔のRA LPH君)

★ワウランは20日発売のセガのVGMGコードに入ってるよ!! レコードを聞きながら、その時の感動を思い出すこのはっさかいな!!

アウトラン完走



(神奈川県 紀清君) ★録倉での最後の戦い…… 絵になるなー。



(大阪府 井上研吉君) ★ピシッときまったこのポーズ!! カードあたり。



(東京都 志高伸幸君) ★源清がよく見るとヘルクカッツェ(わかるかな)に似てませんか?



(大阪府 土城三孝子さん) ★横山先生!! もっとイラストください!!



(東京都 鎌部道廣君) ★迫力ある昇龍がサイコーだぜ!!



(神奈川県 紀清君) ★録倉での最後の戦い…… 絵になるなー。

TO GAME MAKER



本当に楽しめるゲームを望む!!



(神奈川県 片山哲次さん)★「私はタイトーの社員だ!! フフフ」のコメントつきです。

ああ、ご先祖様、おゆるしを……

良いVGMはソレレコードにして！

(神奈川県 木村徹君)

例えは、B面をオリジナルのVGM、B面をオリジナルといった感じにすれば良いのでは？ →曲だけ聞きたくても聞けないうつていこうな、どうやって聞きたいかなんて、ホント、煩きますよ。特にナムコ、コナミ、セガの皆さん!!

★VGMに善悪性といふものは、かなり上していても。近い将来ヒットチャートにシナグルのVGMレコードがチャートインする。なんこと、もあるかもね。



残念！ おしくも敗れたあー

「アウトラン」レース大会

セガ・ゲーム・ミュージック・レコード発売記念「アウトラン」チャンピオンシップレース大会「アルファ」コード主催

ほんのちに長いタイトルだけどそれはともかく12月21日、なんと優勝賞金10万円（優勝5万円）をかけた「アウトラン」のレースが、あの有名な（おと）れな君らを知っている「六本木ヒルズ」で行なわれた。

ゲームスト編集部からはJUD阿部が代表で出場。他には、ヤングジャンプ編集部、週刊プレイボーイ編集部、オリオン・ウィークリー編集部、コアマガジン・編集部、コミック編集部、B&E P編集部、ログイン編集部、ファミコン必勝本編集部などが出場した。

1回戦で最強の敵にあつた。相手とは、ゲーム誌の編集者間では絶対に優勝するというわけがなかった山崎さん所属のコンピュータ・タレント・コン編集部のたけ。これはズバリ、と阿部本人も編集部員もひそかに思った。席かに、4回までは山崎さんがかなりリードしていたのだ。だが奇跡（？）にもアレックスシャイのなまが山崎さんは4面でコケたので、一気に阿部は山崎ドクイバを追い越し、「ゴール」した。お見事！

この時点で、ゲームスト編集部全員が優勝を確信した。しかし勝負というものは水も石も、なんとなんと準決勝で阿部は先程の山崎ドクイバの逆をやってしまったのである。アレックスの諸君は、大勝利を目の前にしている時などは、よく



▲ 山崎さん



▲ アレックスのMPX



▲ アレックスのMPX

アレックスの諸君は、大勝利を目の前にしている時などは、よく

アレックスの諸君は、大勝利を目の前にしている時などは、よく



▲ 1回戦は最強の相手、戦い終わり



▲ 山崎さん



▲ 山崎さん



▲ 山崎さん

おめでとぅ!!

11月号プレゼント当選者発表

○ 近所近所近所のほの
（あらかた）連絡しつから、
直接新井社に取りに来てくれた

○ 千葉県 大田勝治

○ 千葉県 藤波和介

○ 千葉県 古元正夫

○ 千葉県 秋田彩花

○ 千葉県 深沢和孝

○ 千葉県 山田豊

○ 千葉県 山田豊

○ 千葉県 山田豊

○ 千葉県 山田豊

○ 千葉県 山田豊

○ 千葉県 山田豊

○ 千葉県 山田豊

○ 千葉県 山田豊

○ 千葉県 山田豊

○ 千葉県 山田豊

○ 千葉県 山田豊

○ 千葉県 山田豊

○ 千葉県 山田豊

○ 千葉県 山田豊

○ 千葉県 山田豊

○ 千葉県 山田豊

○ 千葉県 山田豊

○ 千葉県 山田豊

○ 千葉県 山田豊

○ 千葉県 山田豊

○ 千葉県 山田豊

○ 千葉県 山田豊

○ 千葉県 山田豊

○ 千葉県 山田豊

○ 千葉県 山田豊

○ 千葉県 山田豊

○ 千葉県 山田豊

○ 千葉県 山田豊

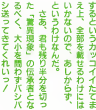
○ 千葉県 山田豊

○ 千葉県 山田豊



TIME GALS

発送の都合上、賞品が到着するのにか2ヵ月前後遅れる場合があります。ご了承ください。



マジに
語ろう

セガ・エンタープライゼス

田副康夫営業部統括部長

すてきな遊び場を



▲現場を見て学びます…田副康夫さん



ボーリング場の前座から いま光の当たった主役に

ゲーム場をつくってゆくことが私の仕事です。デイスクリークより、現場を見て新しいセンスを身につけた。若い人の感覚を吸収したいと、常々考えて外へ出て行きます。

今までは、メーカー側が勝手に作った機械を、出来あがっている店が勝手に置いて、プレイヤーズが勝手に遊んでいるという時代でしたが、現在はお客さんがどんなゲームを望んでいるか？ どの位の難易度のゲームが通じるか？ ゲームいくらの位の金額に設定すればインカムを上げることが出来るか？ 店舗をつくる場所はどこがいいか？ など現場を見て学びます。

ボク等の話を聞くときは、パイプのたばこを二、三服くゆらせて捨てる。セガ営業部統括部長、田副（たの）康夫さん。スガエがこいつについて、坂皿のたばこは全部同じ

長さで消してたよ。

18年前セガに入社して、ずっと営業という仕事をしてきた。ただ、ゲームセンターの歴史を語ってくれた。

セガでは18年間仕事をしています。中で、11年間は九州地方を担当していました。入社した当時は、まだジュエックボックスの販売が主でしたが、バーと飲む屋さんにまで館を出しましたよ。いわゆる夜の街を歩いたのです。しばらくしてフリップパー等が出まわりました。ボーリングが目の出の勢いで日本中に浸透してきました。そのボーリング場で、順番を待つ人にも、たいくつしないようにと機械



信頼関係を保つてこそ ゲームの楽しさが深まる

店を運営して行く中で、どうしたいかを話し合えるしななければならぬのは、地元の皆さんです。商店街の方々はもちろんのこと、学校の先生方、父兄の皆さんともひざを交えて話し合わなければ、いとも考えてみても、しかし、仲たえ実現は出来ませんでした。なかといえますと、店に見学に来て下

を置いてもらうことが次の仕事でした。ですから、ゲームは今のうちに光の当たった主役ではなく、脇役だったり、前座だったりという位置でしたよ。またフリップパーや、アップライトものが輸入されて来た時は、機械に非常に故障が多く、アフターサービスのはずの修理が営業の仕事のほとんどでした。メカニックと呼ばれる技術者を養成しなければならぬ程。修理は繁盛してしまいました。

ヒエーツ、ゲームセンターがこんな歴史を辿ってきたことは知らなかった。実は、本日の取材班も16歳、大田18歳、鈴木19歳、林19歳のメンバーだ。部長さんがボーリング場にゲーム機を販売にいらっている頃、ボク等はゲームをしていなかった。

さるPTAの役員の方などは、説明しますと、「私は分かるんですけどね、他の皆さんはどうかしら」というように、父兄の皆さん全部に話が行き渡らない。また先生は先生で、店内に入ると自分の学校の生徒を見つけて、ボカリと頭を殴るんです。困ってます。いま、その店の管理者が女性だったりしますと、どうすればよいから、10番しなければ等というたえたりしました。

そんなことが度重なる、店の管理者には、相手の名前を尋ねること、短い時間までいるお子さんの場合は、こちらから連絡する

いづみでも提供してゆきたい

ら、連絡先を聞くことを指導しました。ところが今度は、先生にお名前を尋ねたりするも店内に入つて来ず、店の外見張つてい

るのです。

こんな形で、話し合いというの
は持たれませんでした。ゲーム
センターが出来はした頃、しば
らくの間学校側は内容を全然把握
してなかったのです。父兄の
皆さんが悪い、悪いと言うので、
大おおてで見たという感じがしま
した。あまり悪い、悪いと言われ
るの、どこが悪いのかを逆に聞
いてみますと、「家がお金を持ち
出す」「勉強をしない」「目が悪
くなる」「夜更けまで遊ぶ」などの理
由が上げられるのですが、そのほ
ろろが家庭の中でのしつけの問
題じゃないかと思うのです。

子供達が非行に走らないとい
うことは、大人にとって気をつけ
なければならない当然のことです
が、帰宅時間がきたら子供達を帰
すことを約束します。父兄の皆
さんに、どちらに子供達をお帰



大変だったですネ 新風営法前

一番大変だったのは、インペ
リアル以後、竹の子のように出てき
たギャンブルマシンの店が、
次々と閉店を繰り返してしま
ったことでした。一度締め付けら

しすればよいでしょう」と帰宅場
所を確かめ、どこにも（自
分の子供じやないか）知らない
というケースが多く、最後はいつ
も、物別れに終わってしまいまし
た。

先生にしても、校則を破つてい
るということのみで、いかなり物
も言わずに生徒を殴るなどと
いう行為を私は許さない気がし
ました。なぜ一言をかけた話し合
おうとしないのか、疑問に思っ
た。そこはかつて、親子でも、師
弟でも、一方的に頭を殴るなんて
野蛮で、許されることではないで
すよ。お互いにもっと信頼関係
を持ちたいのです。

ウーム、ボクツとやられた
経験を持つています。し
かし、ボクツとやられたから
ゲームをやめようとは思ひも
しなかつた。ボクツ等が校則
に違反しないように努力する
のは、単に内申書が悪いから
だね。

れてしまった、暗い、危険、トラ
ブルがおこる、というイメージは
そう簡単に消えませんでした。

そこで、業界の中からゲームセ
ンターを健全な娯楽にして行こう
という動きが出てきました。自分

達の手で浄化を計って行こうとす
る動きです。それぞれの自治体の
単位で話し合いがおこなわれるこ
とになりました。ゲーム業界の他
に、報道関係、学校代表、少年相
談員、県の高学年対策、ボクノ雅
警察も交じって相談し合う機関が
発足しました。



失敗もあれば事故もあり… でもガンバリますよ

「健全娯楽会」という名称で、
6年前のことです。
ところが、発足した健全娯楽協
会が、

長時に2年おりましたね。ちょ
うど水害にあったんです。シャ
ットを閉めても、どんな水が
入つてきても、床の上まで水が
くみ、そのうち機械にも届くよう
になってくる。お客さんと従業員
が一体になつて機械を上にあげま
した。皆さんに助けをいただいた
1軒の方は全滅でした。また火事
になったり、いろいろなことがあ
りましたよ。

会の旗には、大きな龍馬が広が
つていました。大きな表に出てき
て話し合いに加わろうとしない人
達の数が多いのも多いことでした
そのための協会の人達や努力はいつ
かにはかたまりません。ひんぱん
に足をひっぱられることはありが
ちです。そうしてきているう
ちに、新風営法の話が持ち上がり
、施行されてしまいました。

あの時が一番大変な時期でした
ね。

赤坂は「あおアブリブラ
サ」に部長さんには居られな
すか」と、長崎の話にすつた
り緊張がほぐれ、東京に転勤
されてからの、店づくりのお
話を聞かせていただいた。

現代感覚にマッチした店をつく
りたいと考え、外装にはキラキラ
した飾りは一切はふいて、すつき
りした店構えにしましたところ、
ゲームセンターがあることを分か

らない人が多いらしく、お客さん
の入りがいいんです。少し未
来感覚を先取りした感じがす
ね。

でも、これに匹するにもっと
もっとできる遊びの場を提供し
てゆきたいですね。

セガのゲームセンターに入
つたら、店づくりの研究に
来ている田嶋部長さんにも会
え、これからは会える
頑張つて、ボク等のために
楽しい世界をつくらせて下さい。
(構成 岡崎)



編集部のボウラの魔術にもじつと目
を奪はれ、マジに驚愕してくれた印刷さ
んに感謝。上から渡辺、太田、鈴木
の3人へ。右は新参り新人・林。

ピンボールコーナー

ジェネシス

今回はプレミア社のジェネシスを紹介するんだけど、このテーマがなんと「人造人間」。つまり人間を造ってしまったというんだからこりや大変！ さて、あなたはこのロボットを完成できるかな？



ジェネシスの全貌。バックガラスが印象的だ。

人造人間 ツクルタメニ…

右上、左上のスロープ、その両脇のレン、トップのロールオーバールーにそれぞれ、「ARM S」、「LEGS」、「BR A I N」、「B O D Y」と書かれてる。これは手、足、脳、胴体という部分つまり、ロボットの部品（？）を表してるんだ。そして、このそれぞれ部分はその文字の数だけ（BR A I Nは5回他は4回）ターゲットを取れば完成するというわけ。

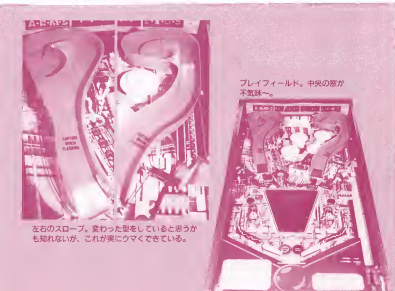
このそれぞれの部分を手デバイスと言っただけ、こいつを取らなきゃ話が始まらない。まず、ボディパーツの集め方から話を進めよう。

「ARM S」と「LEGS」は一見見て分かるね。それぞれのスロープにボールを入れればいいんだ。「B O D Y」はトップのロールオーバーを全て取ればいいで、「B R A I N」はというと、ライトが

点灯している時に、そのレーンを通せばいいのだが、このライトはパンバーに当たる度に左右に変わる（ちなみに、1万点のフリースパンバーとアウトレーンの5万点ライトも、パンバーに当たる度に左右が入れ変わるんだ）ので注意！ ライトの灯っている方のレーンを通した時も反転します。当たり前（笑）

実は、これ以外にもボディパーツの補充はあるんだ。

1つは中央のドロップターゲットを倒す方法。



プレイフィールド。中央の部分が不気味〜。

左右のスロープ。変わった型をしていると思うかも知れないが、これが実にうまくできている。

隣のターゲットを使う方法だ。

このターゲットはボールが当たると後退するのだが、その度合いは、ボールが強く当たれば当たるほど大きく後退する。この度合いによつて1万14万の得点がもらえるのだが、これで4万点を取るようにすれば（つまり最高の所まで後退させれば）1文字も入るんだ。

このようにしてもらった文字はそれまでに一番多く揃っているボディパーツの所に点灯する（すでに全て揃っているパーツを除く）ので揃えておこう。パーツの数と同じ時は「BR A I N」、「ARM S」、「LEGS」、「B O D Y」の順で優先される。

GAMEST発売日変更のお知らせ

GAMEST 月刊化で

発売日が変るよ!!

次号(3月号)は
1月30日だ

月刊GAMESTは、これから毎月30日に本屋さんの店頭に並びます。まだおサイフがずっしりと重くあったかいうちに、近くの本屋さんに飛んで行って下さい。

プレイした人は気がついたと思うけど、言葉もいだが、実はこのBGM、ポディバーツのタイトルが、それだけ4つ、8つ、12ポイント灯した時に変わるようになっているんだ。寝てる本。

さて、次号ではワイアムスの「PINBOT」か、プレミアの「GOLD WINGS」を紹介したいなと思うてるんだ。もしか

おわりに&次号予告

すると両方一座にやるかもね! 今回のジェネシスの取材では、「ハイテクノベル・神保町店」に協力いただきましたが、こゝはピンボールファンは一度は行ってみる価値ありだヨ!

では、また。

(後)

倍率、エキストラ、スペシャル、
みんないただし!

ポディバーツのいずれか全てを取ると、まずプレイフィールドの倍率が上がる(実はコレがめちゃ重要なんで)。そして両側のスロープのいずれかが点滅するので、そのスロープにボールを入れれば、マルチボールプレイになるだ。ポディバーツを揃える倍率は上がるし、マルチボールにすると、それにさらに倍率がかかるんだからこいつはスコイ!

ちなみに、「ARMS」が「LE

GS」で全てバーツが揃う時で、その側のスロープが点滅するようならば、ポディバーツを取った時点でマルチボールプレイとなる。ポディバーツを取っていくともうえるのは倍率だけじゃないぞ。3つのポディバーツを揃えるとエキストラボールのライトが点灯し、残りの1つのバーツを取ることによってエキストラボールを得られる。また全てのバーツを揃えればスペシャルも点灯する。

さて、ポディバーツを全て揃えただけではロボットは完成しない。何が足りない? そう、命を吹き込んでやらねばならないんだ。ポディバーツを1つ全て取ると、ヴァリターゲットの所に「LIFE FORCE GENERATOR」のライトが点灯する。この時にヴァリターゲットを最高ヒットしてやれば、中央のシールドターが開いてロボット(女性です!)がお目見えするんだ。

いよいよロボット登場!!

倍率が充分に上がった時の狙い目はというところ、やはりヴァリターゲット。例えば20倍がついていいる時に最高ヒットさせれば、1発で80万点だ! ちなみに点灯してい

る側のアウトレインに落とすと百万点だし、2球たてつづけに落ちると何と2百万点だからミラビユりやでかい。えっ? そんなに嬉しいだ、すぐカウスター振り切り、やわねえか? 大丈夫。最近のプレミアのピンボールは、みんな1千万のケタがあるんだよ。安心して様いくれ!



このシールドターが開いてロボットが出てくるんだけど、裏に隠れるかな?

右の「ロ」に球を撃ち込んだ瞬間……



前回の当選者発表！

11月号掲載分「苦勞スワードパズル」の賞品当選者は、全問正解者の中から抽選で次の5名の方々に決定しました。

(和歌山県) 木村裕子
(富山県) 中島充紀
(長崎県) 羽矢浩雄
(東京都) 及川哲郎
(広島県) 横原直幸

以上の皆さまおめでとうございました。早速、お約束の「何か」をお送りします。お楽しみに。

なお、このコーナーでは皆さんから御意見や御感想をお待ちしております。

「お正月 坊さん2人で おしょう ぼうし和尚が2人」

…おそまつさま。(批判がこわい…)

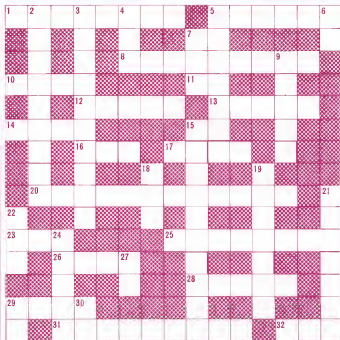
(担当・やっぱり赤坂砂希)

前回の解答

(タテの答え) ①ローリングロックビット
②イカルス ③トット ④タタカイノパンダ
⑤ゴーデス ⑥スカ ⑦トス ⑧インチ ⑨
エキストラ (エクストラ) ⑩スーパーデッ
ドヒート ⑪ハノマズズイ ⑫プラスター
⑬ハル ⑭バルバルカ ⑮ラット ⑯ビル
ト ⑰リク ⑱マイキー ⑲フナイ

(Yコの答え) ①ロケテスト ②インストラクター ③リンゴ ④レグルス ⑤スカイ ⑥エケイテス ⑦グラディウス ⑧ハチ ⑨バウス ⑩クラブンガー ⑪ハラ ⑫カバン ⑬ダススベル ⑭ビッグバン ⑮ヒート ⑯リー ⑰フォースフィールド ⑱レイカ ⑲スーパレイザー

年のはじめの
知恵試し あけまして
苦勞スワードパズル



赤紙はうれしうし、重田のクニスワードにはくたけの解を寄せてくれ、本宮に
りてか
ムムムム、ああが僕の実だと思たが大層いいた、今日は前田よりも内容はちろん
正解率 68%、
しんこもハバクするにえを、コタツのみんで食べへてか、振振しく見て、
全てのキャラクターを書いて、葉書が、葉書部、今時代は差別が、
ル」保って下す下す。今回と重田正解者の中から抽選で5名に賞金をあげます
月31日必着

タテのカギ



① ランランに「スーパースプリング」をプレゼントした。
② 誰しものこと。
③ ゲームをやめようUPDを要請。君は「GIVE UP」を笑った。
④ 「ワタチ」「ワンダー」「フアヤ」の3種があります。
⑤ 2本竹を建ててやるらしい、全くゲームとの関係がなかったらしい。
⑥ 船出の旅先にくくった、4面目について?。そんなもんで話したらいてーじゃねえか、ああ、一撃で死んじやわっ。
⑦ ショートじゃないですよ。
⑧ ショートの2人同時プレイ可能ミカルファニング、MSSXにて大忙し!。しかもARTでは遊べない。
⑨ これと、お疲れです。
⑩ 子猫が短髪を持ててつうよう、寝が優しいよ。ゴッホちゃんいるう、紋もんなんかにゃあ顔にならん。
⑪ 「ドリン」うっ、滑稽がない。これは○○○
⑫ えいっ♡「おうまうまい! パチパチパチ」レイカちゃんやカイちゃんの手遊び。最近はお夜叉ちゃんも使ってます。
⑬ 大抵、どんなゲームであっても終了時に画面に表示される文書。
⑭ おぼろげな、人がせいか、「オウチン」(向して手に入れたセクセルか、突然なくなるとなる)、こいいいやあ、バツマンみないで出した。
⑮ が甲斐に、いきなりがでてしまったある色ゲーム。MSS○○○○○○○○○○
⑯ あい、紫色のスチューマ、毛ぼう毛伸ばして通けてくるって、TMMOUTにしてと急ぎ足る……..
⑰ 最近ゲームには、これが多すぎて選べる程。つむいと両方……..
⑱ 新希望。わくとあるよ。

ヨコの力ギ

①0でゴール入るぞと球を打った。打たれど、90m以内には飛ばさずホームン・ン。

②おおうッノ、30だぜ! アイテムのシュートタイムは?

③「ここへ来て、てあやもな信じたつたら最初からやる。」

④「ミステリアス・アストロ・ズ」の前身となったゲーム。ニワトリが染められたすけりて、「ひやくてん」ひやくてんで、ふらふらあるきまわす。(○○○●○○○●○○○)

⑤「アウター・セ・フノ、ヨイノヨイ、キヤ・レバコキで、負けずかちをつたえ。」相手を出した。

⑥「タウインロー」って、ダーウィンの何を題材に作られた?

⑦ドラゴンシティの三角旗をかざす時は「レバ」を引くはず。

⑧「トクロクロ」にてたま。ハイパーオクトンピア?にも出ます。

⑨「オクトン」のことですな。

⑩「あら? 水たま? イヤンノ突然燃えんだもん、これに小さいうゝあんまりいじると、カ・泣いちゃう!」ハイバラならぬ数々でね。ゲームの大切なる要素となる。

⑪「ドソノ、インブラ、パイテクザイ!」

⑫スタラスターでの自らの名。ヘリコプターのLEDゲーム。「ヘリコプター」が機嫌なし。

⑬「おっ? 旗がきつた、あの旗旗はに。」

⑭あまりに内容が悪いゲームを見つけた。たくさん見て、しつこく捨てまくった。

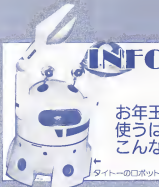
⑮「急遽千夜子伝では魔物を斬ると申すべきが刑罰ですが。」

⑯「ローラーで道をキレイに塗りましてよいおい。足跡つけなせ。タイヤを転がせば、カンを走らせられるな。ガマン第二丁彦をローラーに乗る敵はガマンマン」

漫画 赤坂



INFORMATION



タイターのロボット

お年玉はゲームセンターで
使うばかりじゃ能がない。
こんな楽しいものもある。

イベント

春休みBIG EVENT!!

お待たせしました!! ついにG
A M E S T主催のイベントが開催
されること決定しました。日時
はまだ未定だけど、春休み中(3
月下旬から1月上旬)を予定して
います。

内容もまだ詳しくは載えられな
いけど、都内全域をわかつて、ク
イズやスポー(もちろんゲーム
も)の大会をメインに企画してい
くつもりです。

もちろんゲームグッズなどの賞
品ももたらさな!! ほら、そこ
のま!! こいつは参加するしか
ないぞ!!

(御披露)

ボード ゲーム

コナミ ボードゲームを発売

この度コナミがボードゲーム
(がんばれエモ)からくり連中
町を発売した。(2人~5人用
2800円)

内容は一言で言うところスコク
なのだが、もちろんスコクな
ではない、どこがた者ではない
か説明する、まずそれを開けた時
に目につくアイテムの種類の豊富
さ。そしてバツが立派している
という所である(思わずゲームを
忘れていきり回してしまっ)さら
にビデオゲーム版をかなり
忠実に再現している。だからこ
ろまた楽しめる。製作者の
このゲームに魅せる意気込みが充

のように伝わってくる。また、海
山・城内版の発売も予定されてい
る。



スコク版で正月にビッドリ

ボード ゲーム

ボードゲーム新発売 ナムコ

こんな出たのは、ドルーガ、
バックランドに続く第3弾、ドラ
ゴンバスターだっ(33000円)
このゲームのすべし所は、なん
といても本格的なRPG(ロー
ルプレイングゲーム)している所
である。自分が成長するのはもち
ろろ、戦術は本格的なウオゲー
ムタイプだから戦術的な要素タ
ップ。少年から大人まで楽しめる
クロニス(CRONOS)は
重厚なメタル製なの見のがせな
い。これは一度やってみるしかない
よ、うん。

ロボット

給仕ロボットの 開発 ナムコ

ナムコが給仕ロボットの「キュー
ジュー」を開発。本社の「ロボ
ビ」で、ジュースサービスを行っ
ている。「いらっしやませ」から
始まる「ごうごう」は、失礼
しますと礼儀正しくめくくる
うーん、私より人間が出来ている
のでは? と思ってしまう。

自分から来たか出たか、ようど良い
気分させてくれる。この「キュー
ジュー」は、デザインもシンプルで
可愛らしい。一茶一食台あれば良
い?



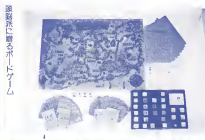
愛らしい子ノ

ポスター

ザリターンオフ ポスター!!

ナムココファンの君たちには大ニ
ニイス。
ナムコキャラクターグッズを完
っているお店、あの超人気ボ
スターの完全復刻版の発売が開始さ
れた。今まで入手不可能だったモ
ノから最新ポスターまで全て世の
まへ!! 今回販売しているのはな
つかしの「リアルワールド」ドラ
ゴンバスター「バックランド」だ
まだ強い人気のある「ワタワ
オ・ド・ド・ド」が、ザリターン
オフ・インスターの5種類だ。定
価は今まで同様5000円! ゲーム
ファン必携のこのポスター、君の
部屋にも飾ってみない?
こころも、あなたの心にカレ
ンダーも売っているよ。定価は
10000円。

複製に類するポスターゲーム



VGM

サラマンダ VGM新発売

サラマンダファン待望のVGM
テープが12月16日に新発売され
た。タイトルは「オリジナル・サ
ラマンダ・オブ・サマンタ」で、定
価は10000円(発売はポロン書
業工業)

内容は、VGMには定評のある
コナミのものだけに、なかなかの
スグレもの。始めに「美しい輝き
を放つ水の惑星サマンタ……」な
んていうナレーションからスタ
ト。

ゲームの方で最終面をクリアで
きなかった人にも、これらVGM
は完全クリア。必聴モノ



ドラゴンバスター



バックランド

ROUND 17

モンスタの足元は地面の上に露出。モンスタを全滅させれば、モンスタの足元は地面の上に露出。モンスタを全滅させれば、モンスタの足元は地面の上に露出。



ROUND 21

ジャンプして地面の上に露出。ジャンプして地面の上に露出。ジャンプして地面の上に露出。ジャンプして地面の上に露出。ジャンプして地面の上に露出。



ROUND 18

スタート地点のすぐ右に落ちてくると、そのまわりの地面は水。スタート地点のすぐ右に落ちてくると、そのまわりの地面は水。スタート地点のすぐ右に落ちてくると、そのまわりの地面は水。



ROUND 19

モンスタは、右左のわきにたかれる。モンスタは、右左のわきにたかれる。モンスタは、右左のわきにたかれる。モンスタは、右左のわきにたかれる。モンスタは、右左のわきにたかれる。



ROUND 23

ジャンプして地面の上に露出。ジャンプして地面の上に露出。ジャンプして地面の上に露出。ジャンプして地面の上に露出。ジャンプして地面の上に露出。



ROUND 22

サンダーバールを倒して、サンダーバールを倒して、サンダーバールを倒して、サンダーバールを倒して、サンダーバールを倒して。

ROUND 24

ジャンプして地面の上に露出。ジャンプして地面の上に露出。ジャンプして地面の上に露出。ジャンプして地面の上に露出。ジャンプして地面の上に露出。

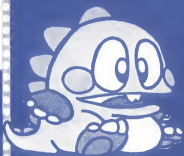
ROUND 25

ジャンプして地面の上に露出。ジャンプして地面の上に露出。ジャンプして地面の上に露出。ジャンプして地面の上に露出。ジャンプして地面の上に露出。



■ラウンドクリアーフッド 泡がフッドになるぞ

敵を倒して地面の上に露出。敵を倒して地面の上に露出。敵を倒して地面の上に露出。敵を倒して地面の上に露出。敵を倒して地面の上に露出。



アイテム&フーズ

●#521170—イギリスの#

バブルの飛距離を長くするアイテム。これは、一番初めに出てくるアイテムだが、これを取ると、実は困る点がある。自分のはいさ抱えきれな



ROUND 58

連射を持っていたれば、落ちて来たところを連射して左に押していけば、なんとかなる。連射を持っていないと、非常に難しい。



ROUND 57

まず初めに、簡明でくるとらんくをかぶりついたら下に落ちて、最上段に登ろう。そうしたら、どらんくが落ちてくるところを、位置をうまく合わせてかぶりつこう。どらんくの動きのパターンさえわかれば、それほど難しくない。



ROUND 59

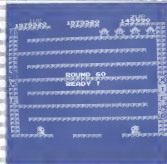
この面は気蒸が鬼のように速く、初めて見ると、びっくりするだろう。しかし、この面は泡がかなりもつので、スタート位置でできるだけ泡に包めば大丈夫で、た、まいたがつつこんでくるときだけは、タイミング良くジャンプして石をよけよう。

●ホリーワオーター

取ると、ポーナスフードを
出現させ、その面をポーナス
ステージとする。ホーリーウ
ォーターの色によって、ポー
ナスフードの種類は決まって

ROUND 60

初めてインベーターの操作をする図。



ROUND 61

インベーターばかりで、一見難しい面のように見えるが画面の右上と左上が安全地帯になっている。ここにさえいれば、目の前を落ちていくインベーターをかぶりつくだけで楽勝。絶対死なない面だ。



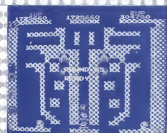
ROUND 62

この面は、全面中最も難しい面ではないだろうか。どこに逃げても、だるんとインペーターの混浴攻撃にやられてしまう。右上のアイテムの攻撃をかわしやういで私はそこをかぶりついていたいいパターンがあったら教えて



ROUND 64

画面を見てわかる通り、この面では、水を使って、インペーターを流してしまおう。下から落ちて、ウォーターパブルを割りに行こう。失敗したら、右側に行こう。左側にいると、インペーターが追ってくるぞ。



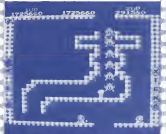
ROUND 63

この面は、インバーターが、上で左右に動いているので、とにかく上らなければならぬ。そこで、左の外壁を利用して、ハイテク釘をして上まで行くこと。(泡をはいて、その上に乗る)、またジャンプして泡をのりを繰り返す。上に行ったら、かぶりつけば後は簡単だ。



ROUND 65

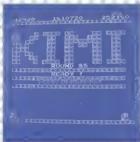
すぐ下に落ちて、左上のひっこんでいる空間の中にはいりこもう。ここは安全地帯なので、落ちてくる敵4匹を次々にかぶりつこう。残りの2匹は、自分が中央の奥の部分に降りると、上から落ちてくるので、確実にかぶりこむ。



アイテム&フード

● 2014

水色、紫、赤色の3色があり、それぞれ横移動、ジャンプ、選ばずで点になる。ジャンプの場合は1回5000点、選ばずは1回1000点になる。



ROUND 85

一見すごく難しくそうに見えるが、実は左右に安全地帯があるのだ。両端で、インペーダーがまっすぐ下に落ちてくるところをかぶりつこう。きっと、これだけ言えば、安全地帯はわかっていただけたであろうって。

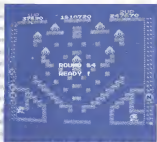
ROUND
84

ROUND 83

まず、落ちてるどらんとくをスタート位置の近くでかぶりつく。

「戸の場合は、逆側のおひんくは上に誘い出して、泡にいられて落ちてきた所をかぶりつこう。まん中のインベーターは、下からくる泡に乗って壁沿いに垂直に登っていった泡にいれよう。」

IPの場合、片方が上にいて泡を押しつぶそう。インベダーの真下から上がろうとする必要は無い。



インペーダーの弾は、左腕にあれば当たらないので、始めは左腕にいう。その後は下に降りてくるので、池にいれよう。池が狭くもつてで4,000点がつて来る。ただし、1Pで連射がない場合は、何回か池に乗って上に乗れるが、インペーダーといけなから池にいれないといけない。この面も必ず泡がフートに変わるが、さて何



ROUND 89

ファイヤーバブルに泡を解



ROUND 87

まん中で位置を合わせてから取りつくが、泡のもつ時間がよく短いのを承知で連射してつくくむがする面。

アイテムは上だが、靴をもっていると取りにくい。かなり難しい面だが、エクステンドバブルでふやして逃げる手もある。



ROUND 86

まん中の上に、敵には絶対
当たらないが、かぶりつける
安全地帯がある。また、連射
があれば、右側についてい
にいれば、まともに64, 000
0点も可能。安全地帯さえわ
かれば、簡単な面。この面も
泡が何かに変わる。



ROUND 88

センちゃんがか下ではまっているので、上から火を落としてあげよう。待ては、必ずフアイヤーパブルは来るものだだが、左右の上の部分で、少し中央にむけてパブルを押してやるといい。ここまで来て、過剰りで上に行けないなんてことは無いでしょうね。



ROUND 91

ふるふるをかぶりつくしか
ない面。しかし、ブルブルが
異常に速く、非常に難しい。
スタート時に数匹がかぶりつく
が、パターン化しないとノー
ミスクリアは大変。



ROUND 90

一瞬の操作が生死をわけるかぶりつこうと思ったら地獄を見るので、敵をきりきりまわひきつけ、ジャンプボタンと泡はきボタンを同時に押し敵の下に泡をはくと同様に敵をとびこえ、泡に葉っぱで上に脱出してしまおう。そうすれば、上から火を落とせるので実に美。慣れればカンタン。



奇々怪界TM

ききかいかい

おっ、これはなんだ!?
奇っ怪な妖怪どもがぞろぞろ……
可愛い小夜ちゃんと共に闘うぞっ、

物の氣に憑かれし者。
祈願達成を望む者。
多々難問を抱えし者。
福の神々助けし者に
御利やくあること受合い成り。
奇妙にして愛らしく、
爽快にして悩めし、遊戯成り。

©TAITO

奇々怪界

TAITO

七福神を 救い出せ

ゲームスタートすると、七福神の前で巫女の「小夜ちゃん」がせせとお祈りしています(Cキー)表現だ。すると妖怪一族の「スバイの」一員「くん」が4人でさあてて重宝こそ七福神をさらっていきましょ。それに気づいた小夜ちゃん「あつ、福の神が逃げ

覚えておいて損はない アイテムと敵キャラ

灯りのついていともうろや地蔵、お玉の幽霊を全滅、野菜、特定の位置におフダを撃ち込む、などすればアイテムが出現、いずれも小夜ちゃんに「ご利用はたらしませう」なお、アイテムは2つ同時に出現しません。例えば、1面でお玉の幽霊を全滅させてアイテムが出て、また次のお玉を全滅させると前に出ていたアイテムは消えたとはいくことで。また、出現している

ちやう。これでは、お金もたまらなしい、病気になるちやう。くやしー!」と書いてつづ「重くんを道いかけました。私は、ただいま金欠で力せきみです。というわけで小夜ちゃんを応援します。なんのこっちゃや」

そこで、我々が小夜ちゃんには、フダとお銀の棒を片手に七福神救出に向かうのでした。小夜ちゃんの操作は、8方向レバーで8方向移動、左ボタンはおフダ発射、右ボタンでお銀の棒振り回し、左右同時に押すと水玉玉使用、水玉玉の順番は取った順に使われます。

ここで注意しておくけど、レバーとボタンはしっかりと動く状態であること、ろくに斜めに入らなかつたり、お銀のボタンが入たまま戻つてこないような状態でプレイすると、全面クリアをまともにできなくなるだけではなく、居りのあまりに昏たてたいてしまふので、くれぐれ注意。(小夜ちゃんが犬死にするとのは見たくないつ)

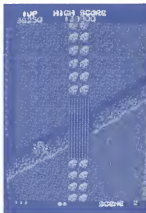
アイテムは一定時間たつと消えます。

それと、敵キャラはそれぞれに個性があり、なかなか憎めないキャラが多い(と書いてある)にはポンボンやつつけている(悪人)約には林々が気にいらいます。

アイテムと敵キャラは表にまとめてみたので、ぜひとも見てください。さつと役に立っています。



あつ一つ / 宵中が燃ける!!



川に落ちた小夜ちゃん。あわれはり……

©TAITO



豆を拾う二匹の鼠。小夜ちゃんは大快!!



鼠がいない1面のゲートもこのとおり。

奇妙な妖怪たち



フカバカ・ふわふわと飛んでいる。高次直達と弾を出すが、向きが変えられると2度と弾を出してきません。200・100



おE……5・6匹連続で飛びまわる。一編隊を同じ方法（おフダかおびい）で、全滅させるとアイテム出現。200・100



価値無→別名「水子」とりつかれる（能れる）と小夜ちゃんが操作しずらくなる。鳥魔をくればやっつけられる（100点）。また、賢やとらるうにこすりつて取りはかすことができる。200・100



はけうりーん 井戸がある所である位置にいと出てくる。50・100



おきちゃんー六角堂に住んでいて、4方向に箭をばして攻撃する。首の部分には、あたり判定はない。6発でやっつけられる。600



ガクザン・小夜ちゃんもたまにしている地から出てくる。4層までは攻撃できるけど、4層目に攻撃したあとと無敵になる。障害物にあたると自爆する。100・50



ばけちようちんーふわふわと浮いていたかと思う、いきなり止まって火を放つ。火はおフダもおびいもきかない。50・100



はしり餅ー同じ場所に長時間いると、自分の脚めから飛び跳ねてくる。50・100



カケベー 小夜ちゃんに近づくとかさを広げてはわり始める。1周まわると4層以上に出てくると突進してくる。おびいのはきかない。300・――



一徹くんー小夜ちゃんを見張っていて、逃げたあとと仲間の妖怪を連れてくる。直接攻撃はしないけど、ふれば死ぬ。200・100



来はおー石つぶてを投げてくる。石つぶてはおフダおびいともにきかない。300・200



みのじいー小夜ちゃんに焦つきつ、つぶそうとして磨ってくる。性格的にしつついので、やっつけておくこと。200・100



格々ー小夜ちゃんに近ずき、お手玉を投げる。お手玉はおフダおびい共に破壊可能。（0点）300・200



ニヨロニヨローくねくねと動きながら、すり寄ってくる。おびいのはきかない。200・――



とうせん房ー上下に動いていて、小夜ちゃんが近づく、倒れておしつぷそうとする。5発で倒れる。翠氏がタイターと書いてあると書いてある。100・――

（注意）文末の数字は前がおフダ、後がおびいによる得点で、標準はやっつけられないので、知得点の意味です。

行くぜ全面攻略開始！

まずは練習面

できればフルパワーに

超キヤラアイテムの全面攻撃を駆使してこよう。全圖を倒すにいう。

それでは妖怪退治に出よう

1面

ラ骨とはしり鐘には注意。ある程度かせいだら、先へ進もう。あまり時間をかけず、大物妖怪がラウクUPするのを注意。

その次の井戸を止める。左から上へ、ししてそのままに走り抜けよう。とうらうのアイテムも忘れず、恐ったら、おびいの特効薬をもらいながら進もう。

井戸の所を抜ければ、あとは上の方を通過して斜め下におフダを投げた後、大物妖怪の所に一旦おき、おきちゃんをよっつけ、おきちゃんをよっつけて、1面の大物妖怪は、更

頭（すず）だ。Dr スランパンに出てきた、頭生先生のうたを唱えて、豆を投げつけてく

1面は全無敵ではない。いきなり、スタート地点の右斜上にあるおフダが隠れているので取ろう。そして、鳥魔の前まではアプカボの列に含ませて、おフダを投げながら前進すれば死ぬことはない。また、とうらうで、パワーUPを取って、画面からとうらうを消して、再び戻ると灯りがついてい、このとき、これは、最初のとうらうだけではなく、どこでもまてテクニクだ。（1層だけ、できないものもある）

そして、鳥魔のあたりにくると、「お玉」が出てくる。これでしつかりパワーUPを取ろう。鳥魔をすて、ゲートとどいて、こきお玉をよっつけ、ればかりバワUPがせげる。ただでか

青色のおフダ・射距離がのびると同時に、特定の人物妖怪の耐久力がある。4層目に距離がのびる。

黄色のおフダーおフダが大きくなり、当たり判定が大きくなる。

2層のおフダーおフダのスピードがUPする。特定の2カ所にある。

オニギリー得点UP。

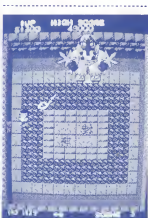
青色の水晶玉ー敵を日影隠れさせる。日面で使った長時間止めることができる。（池のため、永久バターンにはできません）

黄色の水晶玉ー画面上の敵を全滅できる。ただし使い道がない。特定の場所に隠れている黄水限の所に、おびい棒が出る時がある。この運率は1/10（わー言っちゃった）

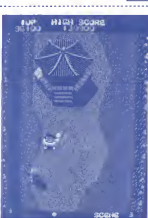
脚強い棒ー小夜ちゃんか1人増える。

巻き物ー縦横面都要。

得点はオニギリが2,000点、巻き物が800点、あとは全部1,000点です。



風がくる一つ。よく見るおアイザックしてい



ニヨロニヨロにつかまって手を放す小夜ちゃんへ



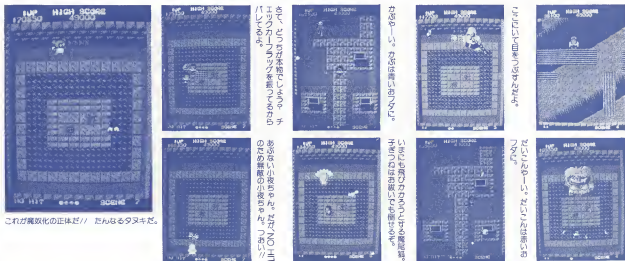
重い// あいはいんかきりつ

[illegible]

くはない！
すに

染当てるでくはらない。
 付持てくはならない。
 れの染めの店では、そぞぞ
 なる。あまりの暇をみすす
 なる。と、豆餅があらたに
 をする。
 とにくくやつけたら、大
 黒天がでてくる。あとミ
 ない！
 するに
 しておいたので参に。
 次に、左横よりロールは
 と、ばけつをつつておこ
 った。つりつておこ。も
 し火の玉が燃えつた。な
 たら距離をとって、火の
 通よりよ。そして、上
 通よりよ。そして、上
 と、とどき取りつた。
 間のし先の人の中に、青
 におが問をだしている。
 王「この二の太物様は
 王」のうへにおう。左
 たら小の結を解き、右
 たら小の結を解き、右
 していき。果のような
 ではない。アミスである
 発で、下の手はやつた
 青い小だも。ロールは
 つつてい。場合、16
 つつてい。場合、16
 左手の手の結を解き
 左手は通してない。な
 覚えておけば大丈夫。
 これを、お説き出さ
 目がかい。い。あとミ
 ことをおまにやつてく
 たい。おこ。い。
 3面

お祓い一閃!!
お祓いオハラ

[illegible]

1

攻めできた（と思う）けど、わからない所があれば、おまね紙ちょうだいね。

PLAYERS

73

ゲーム人気度ベスト10

前回	順位	機 種	メーカー
初	1	源平討魔伝	ナムコ
初	2	怒号屠戮	SNK
1	3	サランマンダ	コナミ
初	4	バブルボブル	タイトー
初	5	奇々怪界	タイトー
初	6	アウトラン	セガ
2	7	アルカナノイド	タイトー
初	8	ジャッカル	コナミ
6	9	ザ・リターン オブ イシター	ナムコ
初	10	ロードランナー IV	アイレム

寸評

今回のヒットゲームBES T10は56店で集計しました。注目したいのは、アウトランは56店中22店がBES T10に入っていないかったけれど、その内20店までがトップだったということです。これはすごいことですね。今後の動きに注目したいですね。

初登場のゲームが多いということは新製品の開発サイクルが短いということなのでしょう。うかがえます。

(注)各店毎に提出していただいたゲーム順位を、1位ゲーム10点、2位9点……10位1点として計算し、その総計(総点数)を基にトータル順位といたしました。

君こそゲームスト

●怒号風圏

1位	1,464,110	ACHA(宮城)
2位	1,378,790	O.M(山梨)
3位	1,374,200	T.Y(愛知)

●サラマunda

1位	5,333,100	ACU-EPS(東京)
2位	5,112,600	STAC-DRU(大阪)
3位	4,910,200	MGF,BLUE SONNET(宮崎)

●バブルボブル

1位	9,999,990	ACU-Y.N(東京)
2位	9,999,990	STAC-NSB&アリゲーター(大阪)
3位	7,185,280	SIN(千葉)

● 奇々怪界

1位	1,388,550	ACU-EPS(東京)
2位	1,309,350	AOI美夢(埼玉)
3位	1,191,500	SPREAM-K.W(宮城)

●アウトラン

1位	46,273,590	STAC-NSB&プラボー2(大阪)
2位	45,858,360	EXPRESS(青森)
3位	42,502,050	SPREAM-SOL(宮城)

■ゲームスターズハイスコア募集要項

君こそゲーマストでは読者の方々のハイスコアを募集しています。申請にあたっては、本誌はさみ込みの葉書を使用してください。(同様の様式ならば、複製はがきでも可)

証人はお店の店長さん等になってもらうのがベスト。まあ、記入もれがないように注意してください。

注意

★清く正しく美しく…くれぐれも正統プレイで！ 永久パターンなどの使用は問題外!!

★大切はちゃんと守ること…

あて先は 新声社 ゲームスト編集部 「君こそゲームスト」係

ACUEPS
時間は2時間くらい
かな。コツは各面の
パターンをしつかり
作ることでずす。

AIR-NEX-I
WIN
時間は30分。ミサ
イルの使い方がボ
イント。難しいゲ
ームだが、特に最
後の方がナ。

ACUITY-N
3時間くらいか
かったかな。コ
ツと言っても
楽しいゲーム。

ACU-EYES
時間は一瞬間ち
よつた。友絶の
しびれがこころ
あふみうきだ
胃袋のきふたを
かへるがこころ
が肝心。

●アルカノイド

1位	1,402,320	T.Y(岡山)
2位	1,370,830	TAX(徳島)
3位	1,319,320	ASTV.QUEECH(山口)

●ジャッカル

1位	796,700	AIR.NEXT.WIN(福島)
2位	717,400	村本 誠(北海道)
3位	681,600	Z-SPM(TORU)(三重)

●ダンガー

1位	1,349,100	CCM(千葉)
2位	1,339,700	SURPASSER.R.T(愛媛)
3位	1,228,000	ぽちゃ(山梨)

●ギガス

1位	1,051,390	XID(千歳)
2位	1,047,480	T・Y(岡山)

●ロードランナー

●ロードランナー

1位	1,641,070	(46面)FANCY-ACU-KE(東京)
----	-----------	-----------------------

1 時難半。F
1 以外のバワ
ーアップを全
部取るものが
大切。

COM
2〜3時間。
入って1日目
で出した。パ
ーツをうまく
使うことがコ
ツだね。

ナムコ苦小牧ステーションビル店

北海道小牧市表町4-3 ☎(0144)36-8803

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	海平対戦	122,100	T★SHIGE	誰者クリア
2	アルカイド	871,550	T★SHIGE	
3	グウィーン4078	535,710	北山淳一	
4	1342	194,550	中野明	
5	ジャッカル	41,000	清石健	
6	サラマンダ	2,036,200	北山幸一	
7	ハンガオン	1,660,320	山本真彦	
8	エリザベスグアム	2,155,450	社	
9	ワイルドクラッシュ	49,500	K	
10	インサンの復活	全面クリア	武田雅彰	

ダイエーレジランド十和田店

青森県十和田市東一帯7-7 ☎(0176)24-0065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	海平対戦	最終クリア	SUPER-NEC	レベル4(真)
2	バブルボブル	3,121,840	SUPER-NEC	1コイン
3	アルカイド	1,035,880	YGM	最終クリア
4	サラマンダ	1,979,300		
5	奇々世界	379,600	MARSHALSH	
6	グウィーン	1,266,200	北山幸一	ハード
7	アテナ	5,755,300	HH	1コイン
8	ファンタジーゾーン	10,865,340	MARSHALSH	2.5枚投入
9	ペンパルサー	36,202,636		TIME 4:01.45
10	くにおく	384,400	1-WYRECK	

弘前ハイローサーズランド

青森県弘前市上手町15 ☎(0172)33-6584

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アウトラン	45,656,360	EXPRESS	51'01"28
2	サンダーブザー	443,840	鳴りちゃん	全面クリア
3	サラマンダ	2,076,420		
4	アルカイド	1,062,560	YNG	全面クリア
5	アテナ	1,514,430	HE	全面クリア
6	怒号屠龍	250,840	FIRE BAST	
7	ラストミッション	440,480	EXPRESS	全面クリア
8	のぼらん	505,450	Lik Tick	
9	X X ミッション	1,750,000	MACHIE HEN	
10	ワイルドクラッシュ	2,506,000	C-C	最終クリア

DLL 屋内遊園地一商店

岩手県一関市大町77番地 ☎(0191)23-0601

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エグザルシス	38,154,736	IGC-KKD	ゲームクリア
2	奇々世界	1,780,700	IGC-KKD	3周・3周
3	奇々世界	341,560	すずきタツ	7周クリア
4	バブルボブル	2,877,750	IGC-KKD	R-58
5	ファンタジーゾーン	15,306,700	IGC-KKD	3.5マイク
6	アテナ	1,608,150	IGC-SAM	小学生
7	怒号屠龍	361,200	IGC-KKD	全面クリア
8	ASO	3,127,290	MIT	
9	アルゴスの戦士	3,863,370	IGC-ZUN	8.82 金賞受賞
10	無敵進出のみ	370,750		あきあき

ゲームコーナーロム

宮城県仙台市青葉区2-17

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファンタジーゾーン	12,808,520	でらくん	3度目・1周
2	アルゴスの戦士	4,342,380	KCL	全面クリア
3	奇々世界	552,050	たか@NMW8	2度目・3周
4	バブルボブル	3,162,400	おはちゃん	6歳
5	怒号屠龍	1,432,710	ACHA	全面クリア
6	サラマンダ	2,145,100	たか@NMW8	3周目
7	アテナ	1,265,600	KCL	全面クリア
8	サイドボウ	101,700	QZMLP	6周
9	くにおく	335,200	ELI&KRL	3周目・4周
10	アルカイド	928,930	ROM店長	全面クリア

めざせ ハイスコア!!

ゲーム機に表示される数字...それはプレイした者、努力した者のみが知る汗の結晶だ。

ゲームコーナーロム

札幌市中央区南12条1丁目5 ☎(011)761-6172

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	海平対戦	最終クリア	タカやぶ保良	
2	怒号屠龍	142,330	DANSHI 川	3周
3	サラマンダ	1,214,400	大地	2周・5周
4	スラッシュファイ	540,530	DEAL 30.08	150
5	ファンタジーゾーン	8,763,200	有門中島	13周
6	アルゴスの戦士	4,294,250	ヤサジ	24周
7	奇々世界	156,650	松野達	5周
8	アルカイド	300,680	美山	15周
9	くにおく	221,350	関水祐	2周・4周
10	スペースパリアー	52,828,780	タマ子	全面クリア

鉄路キャロットハウス

北海道釧路市島根大通り4-3 ☎(0154)53-2488

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファンタジーゾーン	12,977,180	ABC	
2	ツインビー	4,407,150	N GIL	
3	ドラゴンバスター	2,589,980	M-W	
4	奇々世界	1,332,750	INOUE NAGTO	
5	ASO	618,430	ABC	
6	1342	563,270	中村 浩	
7	グウィーン	489,880	ABC	
8	グウィーン4078	442,220		
9	クラッシュ	263,800	V-MAX	
10	海平対戦	243,700	N GIL	

ゲームプラザNTK恵庭店

北海道恵庭市末広町15 ☎(0123)33-2271

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アウトラン	25,934,190	北山幸一	ゲームクリア
2	怒号屠龍	169,500	松野達	1P・1P・1P
3	バブルボブル	2,175,320	関水 浩	1P・1P・1P
4	奇々世界	2,034,100	木内 達夫	3周・5周
5	ジャッカル	717,400	村本 誠	全面クリア
6	海平対戦	592,900	森田から	全面クリア
7	アルカイド	983,520	北山(高)	全面クリア
8	ダガー	936,500	VIC(中)	62周
9	ソロシンの娘	4,118,810	関水(高)	
10	ロードランナー	164,500	中村 智史	1P・1P・1P

●NTKはLifeSize TV Game Kenteiyouの略称で、会員制、300名あまりのサークルです。そのNTKの主な活動場所がNTK恵庭店(この)です。(NTK恵庭 石井賢司)



●ゲームプラザNTK恵庭店

札幌そごう内ゲームスポット

北海道札幌市中央区北5条東2-1 ☎(011)213-2565

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	沙羅堂	2,559,000	RING	ランタ高4-3
2	バブルボブル	2,974,800	つきたて	ノーマル高4-2
3	サンダーブザー	460,340	えびひろし	ノーマル高4-2
4	XXミッション	1,415,700	スズヒロシ	ノーマル
5	ラッシュ&クラッシュ	345,700	高田浩	5Aノーマル高2-5
6	アレスの翼	149,600	ELF	入夜2日目
7	ファイナルラプ	100,000	RING	入夜2日目
8	奇々世界	347,300	不明	ノーマル
9	ハンガオン	37,118,710	木内達夫	シタタリタイム高4-5
10	結	1,302,200	東川利光	最終クリア

プレイステーション夢仙居

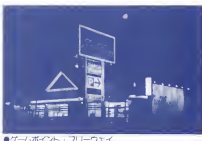
北海道札幌市西区夢仙居2丁目 ☎(011)821-1110

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アウトラン	28,177,730	関水 浩夫	5周目・5P・5P・5P・5P・5P
2	サラマンダ	3,662,100	森田 誠	5周目・5P・5P・5P・5P・5P
3	アルカイド	1,125,340	西村賢治	最終クリア
4	サンダーブザー	434,370	つきたて	最終クリア
5	バブルボブル	3,739,640	上村 浩	R-7・1コイン
6	怒号屠龍	1,256,000	関水 浩夫	最終クリア
7	ジャッカル	358,400	関水 浩夫	ノーマル
8	奇々世界	388,950	HIROSHI	R-9ノーマル
9	スーパーゼビウス	10,000,000	関水 浩夫	ノーマルクリア
10	海平対戦	クリア	高木 達夫	ノーマル

ゲームポイント・フリーウェイ

札幌市西区富丘2条2丁目2 ☎(011)883-4747

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アウトラン	20,367,240	関水 浩夫	100%・5P・5P・5P・5P・5P
2	アルカイド	132,310	志田明	全面クリア
3	奇々世界	332,100	志田明	8周
4	バブルボブル	2,558,200	関水 浩夫	52周・1コイン
5	サラマンダ	1,962,500	西村 浩夫	2・3周
6	海平対戦	295,600	関水 浩夫	全面クリア
7	怒号屠龍	115,690	志田 明	1コイン
8	新島伝説(高)	73,850	田中 浩一	6・2周
9	スペースパリアー	30,185,000	関水 浩夫	18周
10	アレスの翼	352,000	中村 浩一	1コイン



●ゲームポイント・フリーウェイ

ハテケセガ表町店

岡山県岡山市表町2丁目33-3 ☎(0862)32-8267

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 アウトラン	22,875,750	ハビロ目下	10月1日 全館1位
2 サマシタ	2,143,000	SUPER M2	10月1日
3 ファルコファイト	152,400	ひんがし	全館1位
4 アルカイド	1,402,320	T・Y	全館2位
5 奇々世界	320,100	J・A・M	
6 ギラス	1,047,480	T・Y	
7 パルボポル	3,351,190	J・A・M	
8 海平対戦	999,600	おに	全館17位
9 エンフーローサー	20,079,268	なんのさん	
10 怒り龍	108,880	しろ	10月1日

ゲームセンターニューチャンピオン

岡山県倉敷市寿町2丁目31 ☎(0864)21-7555

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 アウトラン	5分 1秒46	J D G	ノーマル
2 海平対戦	565,300	JS B K N	#
3 奇々世界	349,600	JS O E	
4 Xキレシオン	1,512,600	J J	ハード
5 ジャッカル	643,000	NEW TAREN	1人1コイン
6 パルボポル	2,949,370	J D G	1人1コイン1人
7 ロードランナー	348,220	C D G	1人1コイン1人
8 スラップファイ	4,562,580	SHR O M F	ハード
9 ラストシオン	517,200	J D G	ノーマル
10 怒り龍	142,890	J D G	1人

キャンバスタイトー

山口県山口市平川大学平井町1-15

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 パルボポル	3,405,230	CAT K	71歳
2 奇々世界	648,450	TSUMI ONA	14歳
3 アルカイド	1,319,320	ASTY QUEEN	全館クリア
4 スラップファイ	1,826,990	VAX	
5 海平対戦	491,200	たけおくん	5歳
6 アルカイド	3,799,260	OVER FLOW	全館クリア
7 メジャーリーグ	1,989,150	よた	
8 スカイキッド	1,549,370	ZUNGHAN	全館クリア
9			
10			

WE'LL TALK市駅店

愛媛県松山市湊町5-5-7 ☎(089)32-3821

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 Nキヤバット	10,000,000+	SURPASSER LEO	119歳
2 スーパーヒーロー	10,000,000+	SURPASSER R	バーフェット
3 エンフーローサー	26,135,682	バーフェット	1人1コイン
4 アルカイド	1,252,590	南村文則	A L L
5 ガルディ	1,000,000+	SURPASSER LEO	2人目 3歳
6 奇々世界	549,690	SURPASSER R	1歳
7 スーパーヒーロー	3歳	南村 健	2歳
8 パルボポル	4,110,260	SURPASSER R	2人目の会計点
9 エンフーローサー	2,855,320	ONISHI	29歳
10 ソロモンの壁	2,855,320	ジャック・ジョー	ノーマル

ジョイランド松山

愛媛県松山市大宮町1-6-4 ☎(089)33-6806

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 アウトラン	22,793,520	山下茂樹	30歳 全館1位
2 奇々世界	582,000	SURPASSER R	全館 全館1位
3 海平対戦	303,700	山下茂樹	全館クリア
4 ジャッキー	1,339,720	SURPASSER R	全館 全館1位
5 パルボポル	2,931,880	山下茂樹	1Pのみ 55歳
6 のぼらん	1,000,000+	SURPASSER R	全館 全館1位
7 ガルディ	1,000,000+	SURPASSER LEO	2人目の4歳
8 アルカイド	1,183,640	中野孝一	A L L
9 エンフーローサー	25,121,500	SURPASSER R	30歳 スタート 全館クリア
10 ロードランナー	354,560	SURPASSER R	1Pのみ

ビッグキャロット京都

京都府上京区西京町山崎町44-1 ☎(075)71-1425

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 サラマンダ	3,087,202	R Y O	全館3位 ノーマル
2 ロードランナー	1,224,570	サトル	R25, 50プレイ
3 奇々世界	569,400	はるか	R25-10
4 ドルアーガの塔	1,258,540	N O N	ハートフル7
5 アウトラン	423,060	山田 裕生	全館1位
6 スーパーヒーロー	3,720,300	おののの	ハートフル7
7 ジャッカル	576,700	B I L L	ノーマル
8 パルボポル	3,455,330	山田裕生	R66
9 アスター	フルスコア	山田裕生	
10 アウトラン	237,000	山田裕生	

ニューゲームビック

京都府左京区一乗寺松尾町17-3 ☎(075)71-2243

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 奇々世界	381,700	すず丸	
2 海平対戦	705,400	山田裕生	
3 アルカイド	826,830	すず丸	
4 ロードランナー	687,220	山田裕生	2 P L A Y
5 サラマンダ	1,540,100	T o m	
6 スーパーヒーロー	1,120,350	J・Y	
7 ラストシオン	389,800	平太	ノーマル
8 ガルディ	491,800	J・Y	
9 アナナ	494,200	J・Y	
10 ファンタジーゾーン	9,028,640	山田裕生	

Pasadena

大阪府茨木市駅前町4-1 ☎(072)25-8270

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 怒り龍	1,356,720	矢野 少年	全館クリア
2 アウトラン	46,273,500	STACON	全館クリア
3 アルカイド	523,100	矢野 少年	全館クリア
4 パルボポル	9,999,990	STACON	全館クリア
5 ファンタジーゾーン	25,683,340	STACON	全館クリア
6 サラマンダ	5,112,600	STACON	全館クリア
7 ガストレット	10,245,480	矢野 少年	全館クリア
8 奇々世界	722,200	矢野 少年	全館クリア
9 フライイング	164,000	STACON	全館クリア
10 ベイマロウ	125,370	山田裕生	全館クリア

ゲームハウス999

大阪府旭区中5丁目12-12 ☎(06)963-9638

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 アウトラン	21,258,770	北井 博士	全館1位
2 ハンガロ	56,273,750	山田 裕生	全館1位
3 アルカイド	990,600	FREE MID	A L L
4 パルボポル	3,439,610	山田 裕生	全館1位
5 ジャッカル	397,300	山田 裕生	全館1位
6 怒り龍	790,100	山田 裕生	全館1位
7 スーパーヒーロー	377,910	山田 裕生	全館1位
8 のぼらん	3,204,150	山田 裕生	全館1位
9 ソロモンの壁	10,394,490	FREE LAIR	全館1位
10 海平対戦	全館クリア	山田 裕生	全館1位

ゲームセンターアスター



ゲームセンターサマツ



ブレインランド

石川県金沢市片町2丁目 ☎(0762)21-9415

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 怒り龍	142,280	山田 裕生	10月1日
2 ギラス	323,860	A H	
3 ロードランナー	288,000	私でござ	
4 ヒートバット	184,110	I'm comin'	
5 奇々世界	211,450	A. K. N	
6 アルカイド	983,510	みゆき	全館クリア多数
7 海平対戦	425,800	たまちゃん	全館クリア多数
8 怒り龍	1,931,000	まちゃん	10月1日
9 パルボポル	2,750,070	いし	55歳
10 アウトラン	23,051,300	たまちゃん	全館クリア多数

東海アミューズメント

愛知県高浜市吉浜町9番1-1 ☎(066)62-4807

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 サラマンダ	4,867,200	おたけ	全館5位
2 奇々世界	546,000	F S H	全館1位
3 カブリン	155,730	おっちゃん	全館1位
4 パルボポル	2,865,530	F S H	全館1位
5 サンドキャット	343,240	守道	
6 海平対戦	111,100	おたけ	全館1位
7 ソロモンの壁	9,221,264	Aster	R46
8 アルカイド	527,740	おじさん	全館クリア
9 怒り龍	1,314,230	山田 裕生	全館クリア
10 アウトラン	23,525,940	E・T	Eコマ5位

天野スポーツのゲームコーナー

愛知県西尾市高砂町41 ☎(0563)56-2670 (1000円コーナー)

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 海平対戦	646,500	HOM 孝雄	全館クリア
2 アルカイド	1,091,760	HOM 孝雄	全館クリア
3 奇々世界	2,743,200	CSP-MAO	全館クリア
4 アナナ	1,161,990	HOM 孝雄	全館クリア
5 怒り龍	1,717,500	Y. W	全館クリア
6 のぼらん	4,676,300	N. H. K	全館クリア
7 ソロモンの壁	1,337,310	S. T. S	全館クリア
8 奇々世界	134,100	Tanaka S	全館クリア
9 怒り龍	105,410	Y. W	全館クリア
10 アルカイド	4,582,010	E・T	全館クリア

ゲームセンターアスター

愛知県大津市馬場1-13-9 ☎(076)25-1120

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 サラマンダ	2,426,900	R Y	全館6位
2 海平対戦	(999,999) Y	山田 裕生	全館クリア
3 おくくん	393,600	ケンゾウ	全館4位
4 ジャッカル	381,500	山田 裕生	全館1位
5 怒り龍	1,223,100	T R Y	10月1日まで
6 ロードランナー	478,310	YASAKA	全館クリア
7 グラディウス	1,816,630	ハート HS	全館4位
8 メジャーリーグ	2,131,150	E A	全館10月1日
9 パルボポル	3,652,550	Sot Pepper	全館10月1日
10 奇々世界	243,850	K E I	

プレイハウスアスカ

佐賀県伊万里市浜町5番街 ☎(0955)21-6174

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 サラマンダ	2,165,500	山口 健	13回全クリ
2 アルカノイド	1,019,730	斎藤 誠	全クリ/全ノーマル
3 グラディウス	892,300	G. Y	ノーマル
4 アテナ	333,250	S. U	ノーマル
5 海洋戦艦	268,000	宇林博之	10回全クリ/全ノーマル
6 熱血戦艦	514,150	石橋 忠	ノーマル
7 A S O	2,220,180	I. L. S	ノーマル
8 イシターの復活	124回クリア	7名の皆さん	ノーマル
9 スーパーゼビウス	2,460,150	山田正男	ノーマル
10 R F-2	217,310	Asaka	全クリ/全ノーマル

神宮前キヤロットハウス

宮崎県宮崎市神宮2-1-30 プラザビル ☎(0985)29-3367

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 サラマンダ	4,510,200	MF ELIZABET	7-2 コイン
2 バブルガム人間	3,175,100	TAYO CHAN	12回全クリ/84
3 熱血戦艦	160,250	MGF 潤野	12回全 3機
4 海洋戦艦	342,820	MGF ZIN	12回全 コイン
5 サンダーセプター	462,820	MF ELIZABET	7-2回全クリ/4回
6 アルカノイド	1,174,550	N. G	10回全クリ/4回
7 バブルガム人間	3,621,530	TAYO CHAN	8人1-10回全クリ
8 ジャッカル	427,500	MGF 潤野	10回全クリ/10回
9 エンペローサー	25,166,285	MGF 潤野	ゴキウ 6回全 6回全 30
10 ガルディ	999,900+	TAYO CHAN	2回全 2回全

●来店と同時に店内各地からも多岐のチャレンジのやってくる界内でもレベルの美しい店なのだ。ゲーム大会も開きます。宮崎へ来たらずき寄って。(店長・川内カズ子)

●神宮前キヤロットハウス



プレイシティキヤロット佐世保店

福岡県佐世保市下京町9-2 ☎(0956)24-0786

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 サラマンダ	2,354,200	山口 健	最終面1周
2 海洋戦艦	999,900	Y U K	最終面クリア
3 エンペローサー	25,729,400	久 富	全クリ/全ノーマル
4 サンダーセプター	342,100	山崎 健	4周
5 A S O	724,900	YK social	ノーマル
6 スーパーゼビウス	20,100	山口 健	1コイン
7 スーパーゼビウス	3,080,100	七様大介	ノーマル
8 ガルディ	1,000,000+	Y U K	4周目
9 ラッパルシェ	49,200	山口 健	ノーマル
10 アルカノイド	965,200	KINの高達	最終面クリア

ジャスコキヤロットナムコランド

大分県大分市中央1-2-7 ☎(0975)37-1308

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 海洋戦艦	153,800	馬場達朗	1コイン
2 サラマンダ	1,388,500	S. M	7
3 アルカノイド	179,420		R. 12
4 グラディウス	794,900	7名お断り	
5 ガントレット	1,286,598	大家	レベル 67
6 サンダーセプター	221,830	W. W. W	
7 影の伝説	3,612,500	美と美と	
8 ドラゴンバスター	310,780	加藤誠一	
9 キンガコング	1,032,000		R. 16
10 スーパーゼビウス	887,160		

ゲームキヤロット住吉店

長崎県長崎市千歳町11-6 ☎(0958)47-3352

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 UFOサンダーマン	235,550	山田浩二	6面
2 アレスの墓	156,550	橋本佳典	
3 バブルガム人間	2,259,870	吉野正志	1P-55面
4 熱血戦艦	145,820	山田浩二	3面
5 ワンダーボーイ	988,130	野村明彦	6-4
6 熱血戦艦	165,800	山田浩二	4面の山道
7 熱血戦艦	1,768,420	吉野正志	3-3
8 海洋戦艦	999,900+	山田浩二	全クリ/全ノーマル
9 ワンペーター	3,555,000	荒木智広	
10 ガルディ	999,900+	橋本佳典	2-1

ゲームスポット大橋

長崎県長崎市大橋町1-7 森田ビル2F ☎(0958)45-0619

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ワールドカップ	Final Win	伊藤正人	全クリ/全ノーマル
2 ラストバトル	239,900	谷本好正	5回
3 ジャッカル	231,800	小西明彦	1P
4 スーパーゼビウス	640,620	水沢孝彦	9面
5 バブルガム人間	2,468,810	O O N 健史	53回
6 バブルガム人間	1,512,970	田中伸太郎	25回
7 スーパーゼビウス	265,860	宮崎 崇	5回
8 スーパーゼビウス	31,150	宮崎 崇	4回
9 海洋戦艦	100,000	山崎正樹	最終面クリア
10 アルカノイド	866,550	岡村文子	最終面クリア

ゲームスペースサンデー

長崎県長崎市出雲大工町21 ☎(0958)21-1441

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 フランツゾーン	15,500,200	A R H	
2 スーパーゼビウス	12,321,000	小林孝夫	
3 バブルガム人間	2,944,670	H. K. S	
4 サラマンダ	1,768,600	S. R. X	
5 アルカノイド	1,117,280	Q. Q. Q	
6 サンダーセプター	426,180	H. K. S	
7 海洋戦艦	999,900+	H. K. S	
8 アテナ	2,022,950	A. R. H	
9 ワンダーボーイ	690,370	ぼたん	
10 ラッパルシェ	561,900	坂田	ランタ最後

アムーズメント山口(千人湯)

山口市湯田温泉3-5-6 千人湯大浴場 ☎(0839)24-5212

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 クラスシメーション	175,300(2回P)	TUC KAME	2回全クリ/全ノーマル
2 サラマンダ	2,097,600	C O S	3回全クリ/全ノーマル
3 ワールドカップ	7-0		FINAL
4 ジャッカル	567,900	TUC KAME	1回全クリ/全ノーマル
5 海洋戦艦	全クリ/7回P	TUC KAME	1回全クリ/全ノーマル
6 ガルディ	999,900+	TUC KAME	4回全クリ/全ノーマル
7 熱血戦艦	660,900	TUC KAME	1回全クリ/全ノーマル
8 熱血戦艦(P)	97,070	TUC KAME	1回全クリ/全ノーマル
9 XXゼビウス	全クリ/全ノーマル	TUC KAME	1回全クリ/全ノーマル
10 熱血戦艦	197,240	TUC KAME	1回全クリ/全ノーマル

プレイシティキヤロット久留米店

福岡県久留米市大門町2-34 ミニビル2F ☎(0942)35-6212

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 スーパーゼビウス	43,883,060	ホウノ型	10回全クリ/全ノーマル
2 のぼるん	1,727,550	魔術士	1-2
3 バブルガム人間	2,915,270	C O S	1回全クリ/全ノーマル
4 サンダーセプター	457,760	魔術士	1-2
5 ガルディ	861,900	Pro of	2回全 3回全
6 1942	12,037,000	八ののの	1回全クリ/全ノーマル
7 ハンタウ	19,391,200	八ののの	1回全クリ/全ノーマル
8 スーパーゼビウス	5,857,563	MAPPY	16回全クリ
9 A S O	2,087,230	NTT	全クリ/全ノーマル
10			

ゲームスポット

福岡県大牟田市新栄町10-10 ☎(0944)54-0718

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 海洋戦艦	999,900+	ASCI 美	全クリ/全ノーマル
2 アレスの墓	2,132,400	ASCI	3-5 コイン
3 フランツゾーン	14,000,000	GRA	4-1 (9回全クリ)
4 イシターの復活	124回クリア	多数	TOPから
5 アルカノイド	639,720	ABC	30回
6 グラディウス	2,251,100	ASCI	3-5 5回全クリ
7 A S O	2,562,320	ZVZ	12回全クリ
8 ガルディ	993,370	ボナナ	2-10
9 サラマンダ	2回全クリ	BONANSA	1回全クリ/全ノーマル
10 ガントレット	1,412,800	ASCI	ウェーリヤー

ゲームインプラザオリンピア

福岡県北九州市小倉北区日守町2丁目0-7 ☎(093)521-2400

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 バブルガム人間	2,840,760	G.A. COSA	
2 スーパーゼビウス	1,736,750	NYANKORO	真田
3 熱血戦艦	1,240,710	NYANKORO	1回全クリ/全ノーマル
4 スーパーゼビウス	12,345,670	COMING SAN	
5 アルカノイド	1,076,030	PIRELLI	
6 サラマンダ	2,416,340	SHIMIZU	10回全クリ/全ノーマル
7 海洋戦艦	249,330	PIRELLI	
8 熱血戦艦	431,800	NYANKORO	
9 XXゼビウス	3,934,300	TARZANBOY	
10 ロードランナー	277,330	G.M. MARINO	

ゲームインプラザオリンピア



☆攻略大特集 完璧クリアだ!

★スーパー・バブルボブル100面

★ロードランナーPART2

★ダライアス

★快傑ヤンチャ丸

バッチリと情報も攻略も仕込んで、皆さんにお届けしよう。試験のツラサを忘れさせる。(でも思わず落ちないでネ)

■ゼーんぶ読者の質問に答えます特集 ■期待の大型漫画登場!

頑張ったゼコーナ



えー、最近私も多忙な身でありまして、次号から編集長がかわります。低年齢層がかわります。どうぞよろしく。(井北)



今回からハイスコアアコーナを担当することになった新人です。ひさかに、パソコンナー(全にプログラマー)を募集しようと思っています。(康一郎)



最近、某音ゲーでバイトをはじめた。某店で、アルバイト人の待遇でVGMのテープを流したところ、なに? この変な音楽、だって、ショックだった。今回はボクが編集長。(悠遠)



いっの間にカマレられていた(はきをしていた)に至る新人ですが、よろしく。(GOD)



眠いよー、実は私は愛媛生なんだよ。奮つても最近あんまり勉強してないけど。(REO I Y Y)



ワイザードリーにはまって、もう倒したんだけど、ムラサキなのアナムが出ないというわしい。お便りちょうだい。(鈴木 光)



おそろいのセータを運んで、パルボホルをやつて、うつつとシーカプルに沙羅曼陀の偉容を投げつけてやりたい悪夢のボク。しめしめ。(赤坂)



忙しくて、なかなか記事が進まなくて困つてしまいました。ここでは読者専用ですが、週は2人てれを合わせませんか? シールハイクのお手紙来ました。(DOM I A P A)



さーまんだが分りませんでした。知りたい人は大和。(まじまじと大和)



最近の私の口くそ「ゲームムはつかりや外れはる」と別ゲーム以外では、12月28日はどこまで金あふれ。しかし、ペーガがから返事を来ないけど、いつかといふ(お)した。(愛位猛刀龍龍り)

インスター・ル・リスト 無断転用 その後……

期号で、BASICマガジン10月号のインスター・ル・リストが無断転用について、ゲームストとしての見解を発表させていただき、読者の皆さんから大きな反響をいただきました。例えば、京都の某氏からは「少ないスペースをもつと有知にゲームストのことばうよう」というものから、無断転用の証拠の一つ」ということ、BASICマガジン・ライターの間人(マカシ)の無断転用のル・リスト掲載者をお知らせしました。ありがとうございます。しかし、現在のところ、肝心のBASICマガジン編集長からは責任のある回答はきておりません。(編集部)

1月合併号

■昭和62年1月20日発行 第2巻第1号通巻5号

■編集人 加藤 博

■発行元 株式会社新声社

〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル

電話 03 (293) 9321

編集部 03 (293) 9324

■印刷 耕文社

©1987 新声社 雑誌03659-1

◆編集

御旅屋喜久 風見螢 山河悠理 破魔 大和和 疾風

林慶一郎 GOD鈴木 藤島敏碩 石井ぜんじ REO. Y. Y

ゼブ鈴木 宮崎一徹 JUP阿部 赤坂 APAPA

田口あゆみ 斉藤智晴 植村伴北

高橋己代子 萩原祐四郎

◆協力スタッフ

SHEEP STUDIO エジマ企画 クリエイティブ・メイト

古本如洋 松川由雄

本誌からの無断転載を禁じます。

思わず体感しちゃう!!

©セガ

アウトラン

名場面集 (保存版)

Out Run

彼女のヒップ、うらやましいーのハーレム
間抜けな兄ちゃんのガッツポーズ……
なんでもあるぜ!!



8コースゴール。このあと落とされるも知らずガッツポーズする兄ちゃん。右のほうには東太郎が!



このランプをこすると……



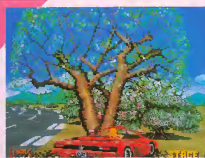
あっ! ハーレムだ!!



文句をたれる彼女。妹はな姉ちゃん。



弟の顔がヘクスターしている。彼女もどっちに行こうかまよっている。



大きな木の下で。あれ、ちがうか。



SEGA看板を見る2人。このあとクラッシュする。(実は見えない看板におたっているのだ。)



はい、テストロッサの裏面大公開!!



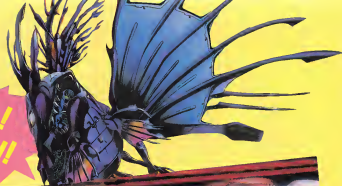
テストロッサに顔をめりこませている男に、1人フレンバスターをする彼女。



ハイ、彼女のHIPのドアップだよ。

WUS

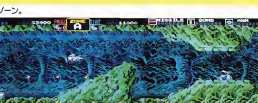
迫力！
興奮！！



現われるのはいつか？
つきりと…
報によれば1月中頃から2月にかけて
襲う。
本を公開する。
重警戒注意せよ！！



次元気流の中、敵巨大竜ビッグラジアンヌと
一騎打ちするティアット。



前号でも書いたけど、龍き目のない
一体化ワイドスクリーン（19インチ×
3、又は15インチ×3）がそのまま横
スクロールするんだから大迫力だ！
それに加えて、敵の巨大竜龍ときたら
源ちよちよ切れもんの大感動だぜ！
今回のバージョンはAMショーの時
のものに比べると巨大竜龍がかなり狂
くなっているんだ、というのは、実は
すぐに左側まで前進してくるようにな
っているからだ。1人用の時はスキを
見て回り込んでしまえばいいんだが、
2人用だとなかなかどうしてコンビネ
ーションがむずかしい（互いに当たり
判定があるので押し合ってしまうから
さ）
もう一つ雷っておくと、ミサイルを
撃つ時はちゃんと雷って撃つこと。と
いうのは、画面が横に長いので、1回
雷を外してしまうと時間のロスが大き
くて、連射できないから（画面上に
4発までだ）。ただし、このゲーム
に関してはこれが意外にむずかしいん
だ。なにせこのワイドスクリーンなん
で、敵を見てると自然がやられるし、
自然を見てると弾が当たらないとい
う具合になっちゃうんだから、これだ
とまあ、これは慣れるしかないんだけど
ねえ。まあ、何回もやって、慣れちゃ
おうか。





15インチ×3縦体

ダライアス

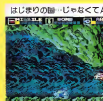


Fゾーン。プロコ機はARM (ガリア) を持っています。



画面からの光も美しい海中シーンのSゾーン。

魚型巨大戦艦が
我々の目の前に
その船影がいま
公式筋からの情
地球人の我らを
あえて強敵の戦
その時に備え



はじまりの船一じゃなくて

プレイヤーにとって嬉しいのは、ヘッドホン端子が標準装備になっているんだ。これなら周りの音を気にせずプレイに没頭できる。VGMマニアは思わず「アイザック!」うーしてしまうハズだ。意味の分からない人はよく考えよう。
ただ、少し残念なのは発売までもう少し間があること。1月中旬から2月あたりが発売のこと。お忍びさんより蓋を早くして待っていてくれ!

(巻)

見よ! このド迫力! これでも実寸にははるかに足りないのだから、実物のすごさと言ったら、



ギガス

ブロックくずし
また挑戦かあー

いまブロックくずしが人気のだ。ファミコンでもビデオゲームでもブロックゲームが次々と登場!

君は知ってるか? セガから出たぞ。「ギガス」。難易度は高め。心して挑戦せよ!

©セガ

負けてはいない

アルカノイドのヒットで、一気にブロックくずしが、次々と新商品が出てきた。ファミコンでは、タイトーからアルカノイド、コナミからもビルボードタイプのブロックくずしが出るらしい。

ビデオゲームの方も負けてはいない。ブロックくずしタイプのゲームが、セガから出た。

アイテムが違ふ

まずはアイテム。当然、アルカノイドに無いものもあるし、あったものがなくなっている。アルカノイドにあったものもあるけど、ちよつと効果が違ってくる。

SR: スピードダウン。サーブした時のスピードに減るが、それ以上速くはならない。

DB: 自機に3連射のビームがつく。スピードは遅い。

TB: 自機に3連射2連発のビームがつく。スピードは速い。

PL: パワーレバー。貫通能力がある。ビームの数は1発につき2つ減る。

W: 次の面へワープする。W2: ここの面へワープする。

F: ラケットが弾につく。F2: ラケットが弾につく。

また、アイテムとは別に赤玉も降ってくるけど、これは前のアイテムとは違う効果をもたらすぞ。

IRUP: 文字通り自機がIRUPする。

弾丸: ビーム類の弾数が増える。ドクロ: 持っているアイテムの効果消す。

スカ: ハズレ。意味無し。

グラフィックが実にコッておる

画面を見てもう感じることは、中間色を使っている、グラフィックにかなりコッている点。ただし、背景がきれいなんだけど、ボールがちょっと見にくいというところが問題かな? (もともと私は近視だから)

次に、自機の当たり判定。横にボールの当たり判定がないので、その分難しくなっている。

もう一つ、スピードに救えちやわう。このゲームには隠しブロックがあるぞ。

さらにもう一つ、それは通常ではこわせないブロックが、数十回当てるとこわせるという

ウワサの噂

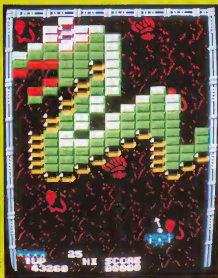
このゲームにはある噂がある。そのウワサが噂になっているので紹介しよう。

ある面で、同じ所を行ったり来たりして終わらず、電源を切らなければならぬというウワサ。

もう一つは、MANKIといって、面の型が違って面数も多いバージョンが出るというウワサ。

ウワサを確かめた人もギガスに挑戦せよ。

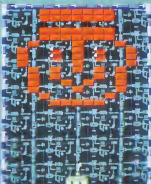
(ゆ)



上: 画面、威力アップ



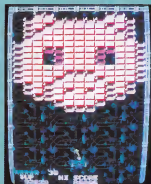
Iの16画。ブロックも16を型どっている。



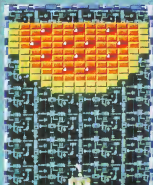
Iの3画。郵便局のマーク。



IIの17画。この画で86年をしめくくりー。



IIの5画。フタさんだね。



Iの27画。タネがある所がこっている。



Iの10画。ガイコツ。



IIの21画。おいしもうなりんこ。



IIの10画。チビくろサンボか？(古いつ)



Iの29画。星の数が少ない星条旗。



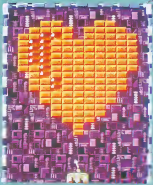
Iの12画。くずしおむとやマークか。



IIの12画。金髪キットかな？



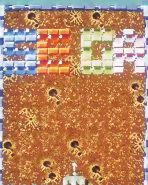
IIの13画。エビかな？ ザリガニかな？



Iの31画。この画をクリアすると恋人がで
きないぞ。(ウソだよーん)



Iの15画。電話のダイヤルが見えない。



Iの1画。セガをくずせ。ありつ。



IIの18画。ごっかで見えような。



4 コナミハッパ、3色そろって登場/
君はどの色がいいかな。



3 こ、これはサラマンダバッシッ
ないか。ほくもほしいな。



2 フォイナライザーバッシッですな。
かっちょえーてしょ?



1 コナミのハッパだよ。ニューマ
クが輝くね。2 10名



5 マイクーはにぎやかなな。美絵と
ある君なんだよね。

・バッジ 大プレゼント

「ツズプレゼント」係まではがきて申し込ん
でね。x切りは1月31日消印まで。



10 コナミのピンポン。
スマッシュをきめろ。



'84夏。オリンピックに熱くなれ!

11 ハイパーオリンピック。やっば
り8回でものかな?



12 クリーンベレた。ラーラー。



13 大列車強盗。さあか来スぞーで
てね。



14 クラティウス。モ、モアイガ、モ
アイくるよー



15 ツインボーたよーん。
すばいず大王をやっ
つけれ。



16 イーアルカンフー。しえいしえい
はいはい。



17 シャインス。やい。かっこいいな。

コナミのバッジ、そして人気のゲームのポスターを
大紹介しましょんね。ほんととはみんなにプレゼン
トしたいんだけどコナミに在庫がないんだって。ゴ
メンネ。それにしてもいろんなポスターがあるね。
なつかしいのやらかっこいいのやらいろいろあるよ。



15マンハッタン24分署。かんはれおまわりさん。



16RF2。マックスパワーをしまり出せっ!!



14ギャラクティックウォーリアーズ。うおーりゃーっ!!



8クラディウス。テレホンカードを君は持っているか? 2名



8グリーン・ヘレー。テレホンカードすこいたる。2名

見つけたぞ!

コナミの ポスター 大発掘&

●プレゼントの出来るグッズには \square がついてるよ。希望者は番号を記入して「コナミク



13サラマンタ。す・る・ど・いせ!!



19Mr. コエモン。穴銭じゃないよ。



17ファイナライザー。かせげやかせげ。コン!!



18Nan'Daトレーナー 23名
(学校がおわってから読む教科書
Nan'Da。コナミから新発売!)
本屋さんで買ってネ)



10ウェック・ル・マン24にはもう乗ったかい? 21名



11シャッカルは死の真似。210名

GAMEST ニューイヤープレゼント



アイレム提供

4 快傑ヤンチャ丸ポスター10名



アイレム提供

3 快傑ヤンチャ丸ステッカー10名



新声社
提供

6 ゲームスト姫生写真
3枚1組10名



ビデオインセガ船橋店提供
アウトランポスター5名

5

プレゼント希望の人は

■先着……じゃないよ、1月31日までに、16ページにあるとじ込みハガキに記入して、ポストに入れて下さい。オット、切手をはるのを忘れないこと。

◆始め切りー 1月31日の消印のあるハガキまで有効。
◆当選者発表 ゲームスト2月28日発売の4月号誌上にてお知らせします。



SNK提供

競号魔園ポスター10名

8



ビデオインセガ船橋店提供
アウトランステッカー&キーホルダー5名

7

タイトー提供

タライアスポスター10名



1

ナムコ提供

源平封魔伝ポスター5名



2

DANGER

BERMUDA TRIANGLE

DANGER

時空戦闘艦ZIG1

●SOBと着艦せよ!

ついに、時空戦闘艦ジグが発進した。
戦争が現在から過去へと移動していく。
正体不明の敵が、我々の歴史そのものに
侵略を開始していたのだ。
シドの戦闘には勝利した。しかし、
今の次元での勝利にすぎない
ことを知った。そして、
緊急体制のなかで、
試作段階のジグに出動命令が出た。
2度と帰らぬ我々には、もはや
後戻りする道はない。

自動戦闘艦SID II

時空戦闘艦ZIG2

父は怒 母はASO 86年最後の最後に
SNKの巨大戦艦ZIG出現!!!

© 1986 SNK ELECTRONICS CORP



SNK
SNK GROUP

株式会社 エス・エヌ・ケイ

大阪 本社 〒564 大阪府吹田市豊津町14-10号 丸亀ビル 602号
東京 支店 〒101 東京都千代田区神田和泉町1-3-4 青木ビル2F

SNKテレホンサービス

06-338-2570

恋の ホットロック™

© KONAMI 1986



1. 古代エジプト



2. 中世イギリス



3. フランス18世紀



4. ギリシャ・ローマ



5. 現代アメリカ

偉人 さんは **やっぱり エライ!**
各ステージに偉人さん出現。彼らはみんなエライ人はっかりだ。



爪のあかでもせんじて飲みたい。
ってなワケで 彼りにタッチ
するとバリアがつくのダゾ。

BGMも いかすだろ...



熱いライブのエンディング、突然シーナが巨大な手に連れ去られてしまった。これは、モンスターキッズの仕業に違いない。ゆるせねえゼ/ギンギンに怒ったジョンとリックはいししのマドンナ追って、時間のすき間に飛び込んだ。シーナをステージに連れ戻せ/数十万のファンが待っているぜ。

コナミ株式会社 〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25
新製品情報 関東地区 03-262-9110
関西地区 06-334-0399

ここに40円
切手をはっ
てください

1 0 1 - □ □

東京都千代田区内神田1-15-15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲームスト編集部

「シールハイク」係

(ふりがな) お名前	年齢 () 才 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 ()	
①小学 () 年 ②中学 () 年 ③高校 () 年 ④大学 () 年 ⑤社会人 ⑥その他 ()	
気に入ったお店の名前	

ここに40円
切手をはっ
てください

1 0 1 - □ □

東京都千代田区内神田1-15-15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲームスト編集部 行

キ
リ
ト
リ
線

(ふりがな) お名前	年齢 () 才 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 ()	
①小学 () 年 ②中学 () 年 ③高校 () 年 ④大学 () 年 ⑤社会人 ⑥その他 ()	
希望する商品の番号	

◆ GAMESST ニューイヤープレゼント ◆

◆この葉書のアンケートに答えて下さい。答えていただいた方の中から抽選で88ページの賞品をさしあげます。(表側に希望する賞品の番号を忘れずに記入して下さい。)

①A: ゲームストは、どこでお買いになりましたか?

①書店 ②ゲームセンター ③その他

②B: 1番おもしろかったコーナー名

③C: おもしろくなかったところは?

④D: あなたの好きなゲーム名は?

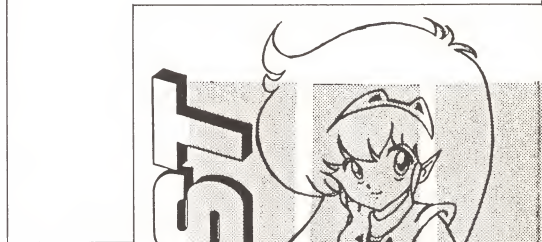
ゲームストの攻略法について――

⑤①役に立っていますか?

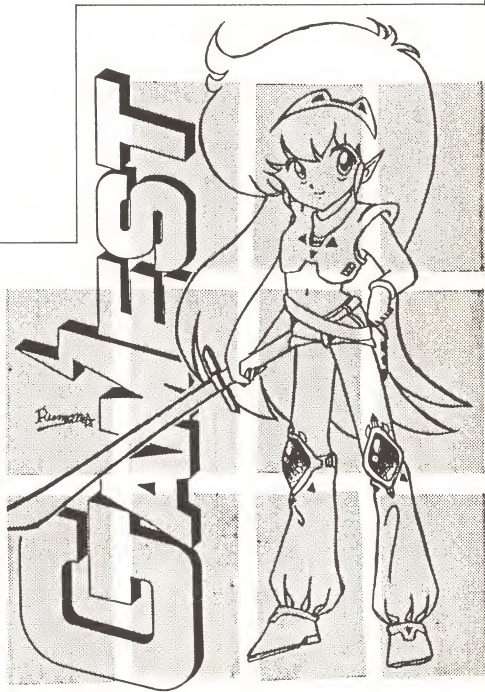
①役に立っている ②役に立たない

⑥③役に立っている人は、どんなふうに関立っているか具体的にゲーム名を入れて書いて下さい。

シールハイクの感想と何か意見を一言。



きれいはつた方が何か当る可能性が強いかも
色をぬるのも一つの手だ!



書店（帖合）印

部数

冊

ゲームスト

No.1

No.2

No.3

No.4

ゲームスト

バックナンバーを
お求めの方に――

①現在までのバックナンバー

No.1（'86 5月号）

No.2（'86 7月号）

No.3（'86 9月号）

No.4（'86 11月号）

●お求めの号に○印を

お名前	
お電話	

新 声 社
雑誌03659

②ご注文の時は……

この用紙を持って書店にご注文
下さい。注文書としてご利用で
きます。

新 声 社
☎03-293-9324

君こそゲームスト ハイスコア申請用紙

ゲーム名

スコア

PTS.

月

日 達成

画数等

備 考

ゲーム
センター

名前

住所

電話

氏 名

スコア
ネーム

住 所

電話番号

()

年齢

才

男・女

感 想

以上のスコアを記録したことを証します。

証人

キリトリ線

キリトリ線

ここに40円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1-15-15

柴田ビル

株式会社 新声社

君こそ *GAMBLER* 行

キ
リ
ト
リ
線

キ
リ
ト
リ
線

(ふりがな) お名前	年齢 ()才 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 ()	
①小学 ()年 ②中学 ()年 ③高校 ()年 ④大学 ()年 ⑤社会人 ⑥その他 ()	

RETROMAGS

Our goal is to preserve classic video game magazines so that they are not lost permanently.

People interested in helping out in any capacity,
please visit us at www.retromags.com.

No profit is made from these scans, nor do we offer anything
available from the publishers themselves.

If you come across anyone selling releases from
this site, please do not support them and do let us know.

Thank you!

